

**PC**  
**MANIA®**

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 6 (38), ЮНИ 2001

**ARGANUM**

OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

84 страници

3.90 лв. с диск

1.90 лв. без диск

**DESPERADOS**

Wanted Dead or Alive

**RUNE**

Halls of Valhalla

**X-COM**

Enforcer

Legends of

**Might  
and  
Magic**

**MYST III**

Exile

**RESURRECTION**

The Return Of The Black Dragon

**TROPICO**

Playstation

**ONIMUSHA**

Game Comics

object:

**UNKNOWN**





Няма да съм  
Искам нещата тук и сега!!!  
За утрешния ден ще мисля утре! Ще си играя с огъня  
Всичките пари ще си профукам!!! Пъхам си носа, къде то искам  
Последствията не ме интересуват. Не искам да знам, къде то искам  
Ще ходя на ръце. Щом трябва, значи не бива. Няма да съм като гругите!  
Мога, стига да искам - това съм аз! Искам нещата тук и сега!!!  
Не искам да бъзам бавно! Искам нещата тук и сега!!!  
Това съм аз!  
За утрешния ден ще мисля утре! Ще си играя с огъня  
Няма да съм като гругите! Не искам да бъзам бавно!  
Всичките пари ще си профукам!!! Пъхам си носа, къде то искам  
Ще ходя на ръце. Щом трябва, значи не бива. Няма да съм като гругите!  
Мога, стига да искам - това съм аз! Искам нещата тук и сега!!!  
Не искам да бъзам бавно! Искам нещата тук и сега!!!  
Това съм аз!  
За утрешния ден ще мисля утре! Ще си играя с огъня  
Няма да съм като гругите! Не искам да бъзам бавно!  
Всичките пари ще си профукам!!! Пъхам си носа, къде то искам  
Ще ходя на ръце. Щом трябва, значи не бива. Няма да съм като гругите!  
Мога, стига да искам - това съм аз! Искам нещата тук и сега!!!  
Не искам да бъзам бавно! Искам нещата тук и сега!!!  
Това съм аз!

# Повярвай В СЕБЕ СІ!





# съдържание

## EUROFIGHTER TYPHOON

### PREVIEW

Arcanum	18
Emperor: Battle for Dune	20
Legends of Might and Magic	26
Runaway: A Road Adventure	48

### REVIEW

Z: Steel Soldiers	08
Desperados: Wanted Dead or Alive	10
Rune: Halls of Valhalla	14
Darin Shapiro's Big Air Wakeboarding	16
Fly! II	17
X-Com Enforcer	22
Swarog	24
UEFA Challenge	28
Giant Killers 2	29
Resurrection:	
The Return of the Black Dragon	30
Tropico	32
Oil Tycoon	34
Economic War	36
Myst III: Exile	38
Eurofighter Typhoon	46
Merchant Prince II	52
E-Racer	54

### RETRO

Pong	45
------	----

### PEN'N'PAPER

Dungeons & Dragons	50
RPG-ma go gynka?	51

### PLAYSTATION MANIA

PS Mania	55
Onimusha: Warlords	56
Extermination	58
Metal Slug X	60
Shadow of Memories	61
Cheats & Trix	62

<OBJECT>

## UNKNOWN

### CYBER COMICS

Object: Unknown	68
-----------------	----

### CHEATS

X-Com Enforcer, Tropico, Evil Islands	
Desperados: Wanted Dead or Alive	63

### ПИСМА

pisma@pcmania.bg	64
------------------	----

### КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10	67
-----------------	----

### НОВИНИ

Геймърски новини	06
Mixed News	72

### SOFTWARE

Linux Gaming	74
--------------	----

### INTERNET

Napster алтернативи – а сега накъде?	76
---	----

### HARDWARE

Socket A DDR – краят на гълзото чакане	79
Скъзи-мъзи, искам ли аз?	80

ARCANUM  
— Of Steamworks & Magic Osmia —



## Автори

Александър Бойчев  
Борис Цветков  
Васко Чаворски  
Владимир Тодоров  
Георги Панайотов  
Георги Пенков  
Иван Атанасов  
Ивелин Г. Иванов  
Лили Стоилова  
Момчил Милев  
Морган Кроу  
Орлин Широ  
Роро  
Свилен Енев  
Сергей Ганчев  
Симеон Христов  
Стоян Спасьев

## Комикс

Димитър Ицков  
Alexis Machine

## Дизайн и предпечат

Десислава Маркова  
Пеню Дачев  
Росен Вучев

## Редакция

София 1000  
ул. "Стефан Караджа" №5  
тел. (02) 987-47-19  
redakcia@pcmania.bg

## Реклама и маркетинг

София 1000  
пл. "Славейков" №2  
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93  
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов  
Любомир Кръстев  
Катерина Цанова

Петър Табов

## Интернет от

Headoff G. I.  
<http://www.headoff.com>

## Ънгрейв

Canadian Technology  
<http://www.cantech.bg>

## Дискът е произведен от

CHSL България

На теория експанжъните или разширенията на познати игри трудно могат да предложат нещо повече от нови мисии или оръжия, оправяне на бъгове и... комай това е всичко. Напоследък обаче започнаха да се появяват експанжъни, които съдържат толкова подобрения и нововъведения, че човек може да си зададе въпроса – хей, та това не е ли направо нова игра?!

Съвсем естествено можете да решите същото и за новия Lord of Destruction – така дългоочакваното разширение на култовото RPG на Blizzard. През изминалия месец стана ясно, че работата по проекта е

риканския разработчик, от месеци се знае какво трябва да очакваме в играта, а именно – два нови персонажа, различни нови оръжия, пети епизод в историята и битка с брат на Diablo Баал. Lord of Destruction ще съдържа и подобрения в графичния енджин, но лошата новина са хардуерните изисквания – по-старите машини ще видят бая зор. Въвеждането на разделителна способност (най-сетне) от 800x600 пиксела прави играта наистина радост за око, като различните чудовища изглеждат значително по-заоблени и красиви, пардон страховити.



приключена, а оставащото преди официалното пускане в продажби е довършване на бета тестовете. В тези тестове участват над 2500 геймъри от цял свят. Не искам да се обвързвам с точни данни, защото назоваването на конкретни числа при продукти на Blizzard е равносилно на лъжа. При всички положения обаче изглежда, че ще се насладим на новото Diablo II след месец юли. Ако се опитаме да тълкуваме маркетинговата политика на Blizzard, ще установим, че досега техните игри винаги са излизали в средата на лятото. Така че – защо Lord of Destruction да прави изключение?!

От безбройното количество новини, родени от PR-отдела на аме-

Помислено е и за хората с добре разработени и натрупали достатъчно опит герои – те ще бъдат направо интегрирани и ще имате възможност да разкривате нови умения и способности. Подобрене в детайл е оптимизирането на съществуващите skills. Промени са направени съвсем целенасочено и подобряват геймплея. Ще има и специални предмети, които ще подобряват уменията само на един определен клас, като за всеки те са различни.

Единственото, което остава докато чакаме Lord of Destruction, е да си пуснем оригиналното Diablo II – доразработете героите си, идва add-on-ът!

Александър Бойчев



# ИЗБЕРЕТЕ ЛИ НУЖНАТА ВИ КОМПЮТЪРНА КОНФИГУРАЦИЯ, В CANADIAN TECHNOLOGY получавате я го 30 минути



Защо **CANADIAN TECHNOLOGY** са все по-предпочитан партньор в света?

Всеки наш компютърен магазин – в Канада или във Франция, в Швейцария или Куба, а сега и в България, предлага голям избор от 3200 **"tested by"** компоненти и различни видове конфигурации.

ВЕРНИ НА ПРИНЦИПА "КОМПЮТЪР ЗА ВСЕКИ ДОМ", в **CANADIAN TECHNOLOGY** предоставяме консултация и улеснения при покупката, съвременен нисколихвен лизинг, всекидневни промоции с бонус за клиента и 24 часов сервис.

ВСЯКА НОВОСТ В КОМПЮТЪРНИЯ БИЗНЕС СЕ ПРЕДЛАГА ВЕДНАГА В **CANADIAN TECHNOLOGY**.



CANADIAN TECHNOLOGY  
IN BULGARIA

Компютрите променят света. **CANADIAN TECHNOLOGY** променя бизнеса с компютри.

## ОКО ДА ВИДИ, РЪКА ДА ПИПНЕ

София 1309, кв. Св. Троица, бул. Пиротски 181, бл. 75, вх. А, Б, В; тел.: (02) 292 5301, 292 8843, 292 4981, 920 9390, 920 9391;

София - ТехноМаркет „Европа“ - жк. Дружба, бул. Искърско шосе 7, тел.: 9101 94 47, 9101 91 39;

[www.cantech.bg](http://www.cantech.bg) E-mail: [info@cantech.bg](mailto:info@cantech.bg)

Бургас - Online-магазин - ул. Хр. Ботев 48 (сградата на ДНА); тел.: 056/ 840 655, 811 107; E-mail: [office@komplex2000.com](mailto:office@komplex2000.com)

Стара Загора - Медиа Студио - тел.: 042/ 600 149; ул. Д. Асенов 94 (комплекс Форум); E-mail: [emil@stz.orbitel.bg](mailto:emil@stz.orbitel.bg)

Варна - SSI - ул. Воден 5; тел.: 052/ 600 500; E-mail: [bokho@ssi.bg](mailto:bokho@ssi.bg)

Велико Търново - ТЕТРА 94 - ул. Дондуков 23; тел.: 062/ 21 821, 620 153; E-mail: [pstanchev@yahoo.com](mailto:pstanchev@yahoo.com)



### МЕСЕЦ МАЙ МИНА ПОД ЗНАКА НА ТУРНИРИТЕ. ВЕЧЕ И ПО ДРУГИ ИГРИ!

Турнирът по Counter-Strike във Виртуална зона в Люлин нагскочи кварталното ниво и събра около 70 участници. Ако не беше малшансът да съвпадне с този в Мрежата, сигурно играчите щяха да са и още повече. Но това не промени картината по грагове – отново спечели Стара Загора – този път с Aquariuma2. Другите им съграждани от Aquariuma (1) бяха заети да печелят пореден турнир в Мрежата. Предишният беше спечелен от SS-Force, пак от Стара Загора. Взето е решение следващият турнир в столичен клуб на Виртуален свят да е само за софиянци!

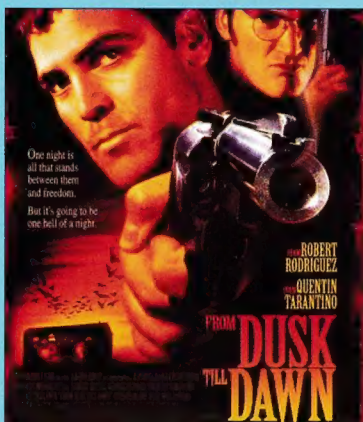
И на турнира по Quake III Arena в клуб Inferno очакван победител е Дениз Мурам – [BG]Dennis от София. На второ, трето и четвърто място се класираха съответно Георги Симеонов – JoRik, Явор Тодоров – Devil-r3zz и Иван Матеев – [I]Sta1ker.

Скоро идат и турнирите по Broodwar – да се готви Русе.

## WIERD

### ЗАДАВАТ СЕ ИГРИ ПО “ВЛАСТЕЛИНА НА ПРЪСТЕНИТЕ” И “ОТ ЗДРАЧ ДО ЗОРИ”

От Vivendi Universal Publishing – гъщерната фирма на Sierra Studios, занимаваща се само с правене на игри по филми на Fox Entertainment, обявиха, че са сключили осемгодишен договор с Tolkien Enterprises за производство на серия игри по “Хобита” и “Властелинът на пръстените”. Първата игра от серията ще се казва “Задругата на пръстена” (като едноименната част от романа). Тя ще бъде action/adventure и ще се разработва от The Whole Experience (известни повече с GeForce 2 гемто The Isle of Morg). Очаква се да излезе до 2002-ра, но все още не е ясно за какви платформи ще се прелага.



From Dusk Till Dawn пак беше един много приятен филм на Куентин Тарантино от близкото минало. Той пожъна госта успехи през далечната 1996-та година, а в родината ни се появи през 1999-та.

Странно защо чак сега някой се сети да направи игра по филма. Тя ще бъде класически third-person action по сюжета на филма. И тук не е ясно за какви платформи ще се предлага играта. Да се надяваме, че доброто старо PC няма да бъде забравено, защото в противен случай ще бъдем лишени от две прекрасни игри. Но дано пак не останем с пръст в уста и да се принудим да купуваме я PS2, я някоя друга барака!



## STRATEGY

### НОВО ПРОДЪЛЖЕНИЕ НА HEROES 3 ИЛИ НАПРАВО НОВА ВЕРСИЯ?

Излезе новият Heroes 3: Quest for the Dragonbone Staff. Този път ще трябва да намерите жезъла от граконова кост – едно от най-могъщите оръжия на Eathia, нещо като Armagedon's Blade. Графиката е безумно добра, геймплеят е супер изчистен, абе играта е върхът. Има нови войски, нови артефакти, ама... е за PS2! :- ( Има обаче друга радостна вест! Скоро идва Heroes 4 (за PC), а вече има и първи картинки от нея. Изглеждат доста добре, а да се надяваме, че освен графиката ще е променен и геймплеят! Очаква се да излезе до края на годината... дано!





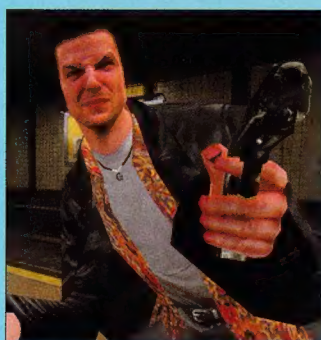
## ОТСКОРО РАДОСТ И ЗА ВЕЛОСИПЕДИСТИТЕ!

След успешните серии Tony Hawks Pro Skater и Dave Mirra Freestyle BMX сега се загава нова победна гвoйка. Този път тя ще е само на Activision и започва с Big Air Wakeboarding, за която можете да прочетете в този брой на стр. 16. След това серията продължава с Matt Hoffmans Pro BMX. Самото заглавие говори много за нея, а още повече говори Activision!



## IT'S TIME TO KICK SOME ASS

### MAX PAYNE ИЛИ СТИГА ТОЛКОВА ЧАКАНЕ!



По данни от официалния press release на 3D Realms и Gathering of Developers очакваната от край време игра Max Payne ще се появи съвсем скоро. Освен всичко друго там е публикувана и точната дата на излизане – 27 юли. На фона на това предстоящите дватри месеца са направо нищо работа. Max Payne се разработва от Remedy Entertainment, когото я

обновяват буквално всяка секунда! Тя ще излезе както за PC, така и за и PlayStation 2. Играта ще ползва и собствен енджин – MAX-FX. В качеството на този енджин може да се убедите, ако още не сте гледали демото на 3D Mark 2001.

### CS 2 ??? ОЩЕ НЕ... :-(

Наскоро се появиха слухове, че ще излиза Counter-Strike 2. Говореше се, че Rogue Software (производителите на Alice) са наети от Valve Software за разработката на продължение на свръхпопулярната пуцалка Half-Life: CS. След госта разговори между различни разпространители и производители се оказа, че Rogue Software работят само върху single player продължение на Half-Life, а не върху Counter-Strike 2. Простият извод е, че Counter-Strike 2 няма да има поне още една година.

### КАКВО НОВО В NOLF 2 И AVP 2

В GameSpot са получили информация от Vivendi Universal, когото ще издават определени заглавия на Fox Interactive чрез Sierra Studios. Става въпрос за нов No One Lives Forever и Aliens vs. Predator 2. В поредните приключения на прелъстителната Кейт Арчър, изготвяни от Monolith, ще има 60 изцяло нови нива и по последни данни ще поддържа 32-ма играчи в мултиплейър. В продължението на AvP пък ще има по седем нови мисии за всеки един от героите (Alien, Predator и Marine), а в мрежа ще имате вместо три, десет героя!

## 3 ГОДИНИ PC MANIA – 3 ГОДИНИ ГЕЙМЪРСКА ПРЕСА

Три години минаха като миг, откакто първият брой на PC Mania кацна на вестникарските будки.

Тогава списанието беше "цели" 32 страници, нямаше диск, корици и сайт си нямаше даже.

Повечето наблюдатели се чудеха дали въобще може да има списание за игри. Много скоро българският геймър каза тежката си дума на пазара на компютърни издания. За нула време PC Mania счупи всички рекорди по тираж в бранша, а днес е №1 не в проценти, а в пъти пред останалите. И ето дойде ред да благодарим на всички вас, които направихте магята да стане. Останалото е много работа и малко късмет.

*Честито!*



## ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ ЮНИ

World War II Online – STRATEGY FIRST  
Shogun: Warlord Edition – EA  
Emperor: Battle for Dune – EA  
Rules of the Game – INFOGRAMES  
Anachronox – EIDOS  
Startopia – EIDOS  
Deep Sea Fishing II – INTERPLAY  
SFC2: Orion Pirates – INTERPLAY  
Half-Life: Blueshift – SIERRA  
Dragon Riders – RED STORM  
Independence War 2 – INFOGRAMES  
Alone in the Dark 4 – INFOGRAMES  
Arab-Israeli Wars – TALONSOFT  
Empire of Ants – STRATEGY FIRST  
Commandos 2 – EIDOS  
Operation Flashpoint – CODEMASTERS  
Pool of Radiance – GAME STUDIOS  
Echelon – PC MANIA

*Това са официално обявени срокове. Екипът на списанието не носи отговорност за промени :)*



# Z STEEL SOLDIERS



*Ре-е-е-дник, докарай си веднага ръждясалия задник пред мен. Имаме война за спечелване и не си и помисляй да кръшкаш, че ще ти спра дажбите от смазка!*

SYSTEM ON-LINE...

ACTIVATING ARMS, LEGS AND TORSO...

ACTIVATING COMMUNICATIONS...

STAND BY

жи, че бързо си спечелила титлата evergreen от UbiSoft и вече шест (ама как лети времето) години се продава по магазините.

Когато пуснах продължението, бях малко шокиран. Играта от тактическа се е превърнала в съвсем редова реалновремева стратегия, в която ударението пада на екшъна, и дори на сайта на играта е представена като "Arcade strategy title". Да, прочетохте добре – arcade, а това не се връзва много много с идеите на оригиналния Z. Да не говорим, че в Z: Steel Soldiers се появява и възможността да се строят сгради, което още повече вдигна моето възмущение – не може само заради комерсиализма така да се опропасти една безумно оригинална игра като Z. Но да мислим за историята...

Подписаният преди пет столетия мир е нарушен и един глупав инцидент слага началото на нова война. За да победите, ви е нужен един единствен ресурс, познат ни от първата част – Xenonit. Особено при него е, че няма да ви трябват харвестъри или други подобни единици, за да го събирате – той се акумулира сам в течение на времето, като скоростта, с която се изсипват кредити във вашите трезори, зависи само от площта на завладените от вас територии. Това е и единственият елемент, запазен от оригинала. За да покорите нова територия, трябва да изпратите робот-работник да "хване" флага в центъра ѝ. На флага има число от 1 до 5, което представлява количеството кредити, които ще получавате всяка секунда. Понякога е по-важно да контролирате територия, даваща по-малко ресурси, но на тактически по-изгодно място. Това се определя и от военните ви единици – не можете да си представите колко неприятни за вражеските муцуни са пет Mortar танка, разположени на high ground с поддръжка от бункер и противотанково оръдие. Другата особеност в превземането на територии е, че всички сгради в даденото място – били те неутрални или вражески, но без войска в тях – стават ваши. Също така на някои мисии има разпръснати неутрални

**Ре-едник, къде се губиш пак, бе, кашурка такава, я изслушай за какво се бием!**

Събитията в Z: Steel Soldiers започват 500 години след първата война на тенекетата, носещи гордото название Enchanted Robot Soldier Units. Отново в дъното на конфликта стоят двете най-мощни корпорации на Земята (Trans Global Industries и MegaCom Corporation).

**П**реди много, много години в една отдалечена галактика се появила първата игра изцяло за роботи. Годината била 1995-та, а играта се казвала Z. Тя самата била във VGA режим и поддържала само 256 цвята, но била от първите в проходащия гейм жанр, скрит под кодовото наименование RTS. В нея нямало събиране на ресурси като в колегата ѝ Warcraft, още по-малко Fog of War, но била пълна до козирката със свежи идеи. Толкова све-



графика  
звук  
геймплей  
общо

★★★★★  
★★★★★  
★★★★★  
★★★★★

PC  
CD  
ROM

издател

Bitmap Brothers/EON Digital Ent.

<http://www.bitmap-brothers.co.uk>

системни изисквания

Pii 400 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/2K/ME  
800 MB free HDD, 16 MB Video





единици, към които можете да прибавите пилот и те стават ваши. Това може да ви изглежда безсмислено, но ако най-яката ви единица е light tank, а си намерите пет medium tank, бързо ще си смените мнението. Самите мисии се развиват на шест различни терени, като пустини, заснежени плата и зелени джунгли.

**Ре-е-егник! Ще те разжалвам най-накрая, к'во го гледаш тоя танк, качвай се в него и изчезвай на инспекция!**

Ще имате на разположение около 30 единици. Битката се води по въздух и земя, но за съжаление отсъстват морските сражения. Все пак разнообразието е доста голямо, като се почне от обикновените пехотинци, въоръжени с картечници или напалмови горелки, премине се през джипове и APC-тата, хвърли се по едно око на хеликоптерите и се свърши с танковете. Хем много, хем хубави, хем смъртоносни. Самите танкове варират от машини за директна атака до обсадни. Първите са идеални за мелета, евини са и в големи количества помитат всичко по пътя си, вторите са много по-слаби на близки разстояния и стрелят доста бавно, но за сметка на това правят splash damage и започват да обстрелват врага ви още преди да се е появил на радар. Явно авторите са били малко повлияни от C&C, защото повечето сгради адски много си приличат с тези от играта на Westwood. Така например, ако ви гръмнат радарната станция, мини картата отказва, пехотата се обучава само в една сграда, а всички останали войски в друга. Първият гразнещ недостатък на играта са

лимитираните кредити до 10 000 и липсата на възможност да произведете много войски наведнъж. Вторият е, че след като сте маркирали дадена единица и сте ѝ дали заповед, губите контрол над нея и пак трябва да я посочвате. А третият е, че в комбинация от Ctrl и числата от 1 до 0 не можете да създавате групи. Резултатът е невероятен хаос на бойното поле, водещ до неприятни загуби. 3D-то на терена също е гразнещо и по-точно камерата, която се завърта бавно и сложно. Scroll-ирането по картата с нея също е бавно и за да я прекарате от единия край до другия, е необходима около половин минута, за която вече са ви гръмнали. Базата ви като основна сграда е сравнително добре въоръжена (това обезсмисля ръшове в началото), но нейната загуба означава край на мисията. Проблемът е, че докато вашите танкове млатят тенекиените кратуни на враговете в единия край на картата, от другия излиза малък вражески отряд и ви изнася базата. Ако се опитате да се окопаете, врагът заема почти цялата територия и в момента, в който тръгнете в атака, той ви чака с петорно по-голяма войска.

**Ре-е-егник, ре-е-егник! Къде изчезна пак, бе тенекиена главо! Ей, ще го развинтя болтче по болтче аз!**

Подзаглавието е всъщност фразата, която се чуваше от мен през пет минути игра. AI-то е неимоверно лошо – както си седи мирно и кротко, танкът ви пристига APC, стоварва куп говеда и отправя обратно към базата. Танковете го погват и пътъм си измират като

мухи, а тръгнете ли да ги търсите и да кликате по 6-7 пъти, докато ги върнете във вашата, напълно забравяте ресурси, защита и създаване на нови единици. Друг път танковете на врага помпат някой от бункерите ви, а стоящите на метри от него говеда не се и сещат да се обърнат, пък какво остава и да стрелнат. С две думи – пълна трагедия. Роботите конструктори поправят автоматично всички сгради и единици, но много често се впускат след тръгналите в преследване танкове и когато врагът ви гоуде на гости, се оказвате само с няколко сгради и грам единица около тях – тъжно, нали? В общи линии това са най-неприятните недостатъци по отношение на геймплея.

**Ре-е-егник... уф... аман от това говеда... ти пък какво гледаш!**

Накратко графиката е сравнително хубава, но монотонна и ресурсоунищожаваща. Единиците също изглеждат добре, но менютата са толкова размазани, че не стават за четене и ще си карате само на картинки и геймърско вдъхновение, за да разберете кое какво е. Поне експлозиите са доста пищни и красиви, но техните звукови ефекти не са от най-добрите, а непрестанното чаткане на картечниците гразни. Но все пак ако войната ви е в кръвта и си падаме по романите на Айзък Азимов на тема "Аз, роботът", Z: Steel Soldiers ще ви хареса.

SYSTEM SHUTDOWN...  
POWER SHUTDOWN...  
ALL SYSTEMS OFF-LINE

Георги Панайотов



Този Див, див запад... свят на каубои, ловци на глави, престъпници и страхливи шерифи

# DESPERADOS

## Wanted Dead or Alive



Ето че на бял свят се пръкна и така очакваната игра Desperados – Wanted Dead or Alive. Ако харесвате филмите за Дивия Запад, Desperados е точно по вкуса ви. Силни и смели мъже (в нашия случай и две мадами) размахват оръжия наляво и надясно (а жените пък разголват крак) за някоя добра кауза като например залавянето на някой лукав и зъл престъпник или за спасяването на съблазнителна хубавица.. В тази игра ще намерите всичко, което може да си пожелаете, включително и изброеното погоре. Играта е изградена изцяло в стил уестърн и няма да ви липсват престрелки и критични ситуации, в които да проявите съобразител-

ност и да поставите на изпитание бързите си рефлексии. Всъщност Desperados убийствено много напоява Commandos, като дори интерфейсет може да ви се стори изкопиран, но изненадите в играта са толкова много, че в нито един момент няма да решите, че става дума за зле прикрито плагиатство.

Да погледнем към

### историята

Ел Пасо – типичен град в Дивия Запад, разположен в югозападната част на Съединените щати, Ню Мексико. Годината е 1881-ва. За последните няколко месеца влаковете, собственост на известната компания Twinnings & Co, са многократно причаквани и ограбвани. Ръководството на железницата решава, че е крайно време да се отърве от тези бандити и предлага солидната сума от петнайсет хиляди долара за този, който залови техния главатар. В града обаче никой не е достатъчно смел, за да се изправи срещу престъпниците. Дори и самият шериф стои настрана от всичко това.

Но нещата започват да се променят в момента, в който един странник не пристига в Ел Пасо. Това е самоувереният ловец на глави Джон Купър, който е готов да разреши проблемите на Twinnings & Co веднъж завинаги и да гушне пачките зелени доларчета. Естествено, за тази цел ще му трябва и малко подкрепление.

Играта започва с поредица от обучаващи мисии, в които нашият приятел Джон ще трябва да измъкне своите затънали до гуша в проблеми верни приятели. Като цяло той е самотник по природа. Единственото, което го задържа на едно място, е неговата работа.

Стандартното му оръжие е револвер (Colt), който нито има силата, нито обхвата на една пушка, но пък е най-бързото възможно оръжие. В случай че патроните му са на свършване, Купър започва да раздава безплатни юмруци като с тях нокаутира както бандитите,

графика  
звук  
геймплей  
общо

★★★★★  
★★★★★  
★★★★★  
★★★★★

PC  
CD  
ROM

издател 1xCD  
Spellbound Software / Infogrames

<http://www.desperados-game.com>

системни изисквания

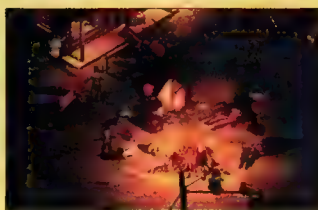
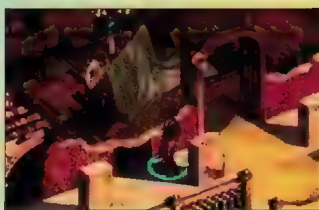
PII 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x  
300 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video



така и някой разпищял се цивилен. В по-напечени ситуации на помощ идва и неговият нож. Той се използва по два начина – или директно намушкване, или мятане по безпомощно бягащите жертви. Във втория случай Купър ще трябва да отиде и да си прибере оръжието от бездиханния труп на своя противник. Ако пък евентуално ви мързи да отидете и да прережете нечие гърло, може да примамите врага с музикалния часовник на Джон. Но уменията му не се изчерпват само с това. Той е и единственият герой, който може да носи и крие труповете, да се катери по отвесни скали. Също така Купър оседлава коне (в противен случай не могат да бъдат яздени) и за отрицателно време застрелва трима души наведнъж.

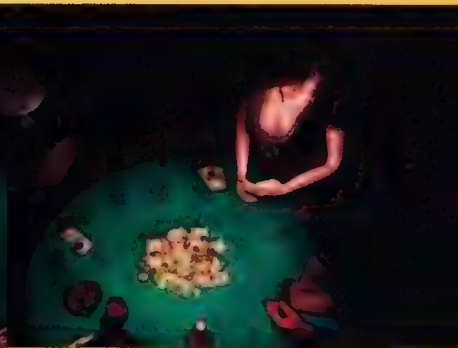
По пътя си срещате Самюел Уилямс – стар познат на Джон. В западните Щати едва ли има по-добър експерт по експлозивите от него. Но естествено е човек да има и слабо място, а неговото е като на почти всички мъже – жените. Често това му докарва куп неприятности и кой, ако не Джон Купър, идва да го спаси. За самоотбрана Сам използва своя уинчестър. Той стреля на доста голямо разстояние, но пък отнема време при зареждането на всеки патрон.

А какво би представлявал човек като него без динамит? Ако патроните са ефективни само срещу хора, за сградите героят използва варели, пълни с TNT. След като ги постави на желаното място, Сам започва да оставя следа от барут и като се отдалечи на достатъчно голямо разстояние, драсва кибритената клечка и –



### БУМ!

Тук забелязах нещо, което особено ме впечатли. Пресякох две следи от барут, така че да се получи нещо като кръстопът. Противно на моите очаквания огънят да следва пътя на оставената от мен следа, той се разпростира и по трите краища. Изглежда авторите са се потрудили и над такива малки подробности, което може само да ни радва. Освен "възри-воопасните" си способности Сам притежава уменията згра-

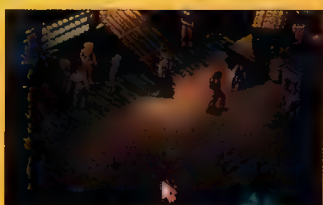
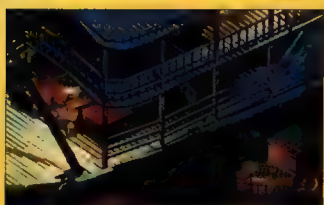
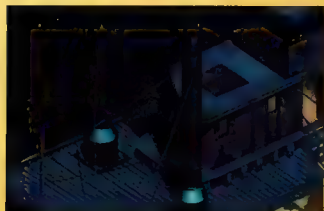


патрони. С него Док се превръща в цял снайперист. Той се изживява и като медик, който може да лекува ранените си прия-

тели. В лекарската му торбичка може да се открият и бутилки с приспиващ газ. С малко повече изобретателност и един балон те могат да достигат на доста големи разстояния. Независимо дали е жега или не Док не се разделя със своето дълго и черно палто. То неведнъж го е спасявало, като е отвлечало вниманието на враговете му. Просто прави от него нещо като плашило и безмозъчните бандити не усещат разликата между него и истински човек. А в случай, че някой от партньорите ви е в безсъзнание, Док го връща обратно в грубата и жестока реалност на Дивия Запад. За него не са проблем и заключените врати. Ако Самюел Уилямс предпочита по-грубата сила в подобни ситуации, то МакКой се справя с ключалките по "цивилизо-

во да завързва нокаутираните врагове, за да нямат шанс да се измъкнат. Но както той може да ги връзва, така и приятелите им могат да ги развързват... Негова специалност са и змиите. Винаги държи една в джоба си и при нужда може да я заложил като капан на някой невнимаващ тип или пък да я използва, за да стресне минаващия кон, който да хвърли езда си на земята в безсъзнание. Хитро.

Джон Купър отново се намесва в последния момент и помага и на третия герой в играта – Док МакКой. От цялата банда само той се е бил в







Вания" начин.

### Стигаме и до най-сексапилния персонаж

В цялата игра – Кейт О'Хара. Като бивша любовница на Джон, тя многократно е била спасявана от него. Нейната пристрастеност към покера и изкушението често да послъгва я е вкарвало в куп неприятности. Тя притежава малък, дискретен и компактен пистолет derring, който крие в жартуера си. Нейната сила обаче е в прелъстяването на противниците.

С малко повече късмет и разголване на някой крак, тя примамва нищо неподозиращите хора, след което им нанася фатален удар в главата със заслепилия ги крайник. В това отношение тя прилича на Джон Купър, само че при нея по обясними причини нещата работят доста

по-добре. Какво носи постоянно една жена със себе си? Ами огледало, разбира се, за да разглежда постоянно лицето си.

И Кейт има такава, само че тя го използва, за да заслепява враговете си, след което може да премине покрай тях незабелязано. Тя е и единственият персонаж, който умее да се промъква тихо и да изненадва противниците си в гръб, да се преоблича в неустойими одежди и да залага капани с карти за игра (по-специално с дами купи).

С течение на играта ще срещнете и още двама герои. Ако се впусна в подробно обяснение на това кой какво умее, рискувам да убия голяма доза от удоволствието ви. Само ще спомена накратко и за двамата. Единият персонаж е Миа Юнг – млядо китайско момиче, което живее заедно с баща си някъде в планините край мексиканската граница. Въпреки че е само на 18, тя е доста опитен и смел боец, а неин единствен приятел е г-н Леоне – малка майmunка, изпълняваща всяка нейна заповед.

Санчес пък е огромен, шумен, непохватен и невероятно силен мексикански бандит, чийто отношения с Купър са малко особени. Прякорът му е Гризли. Но въпреки външния си вид Санчес е доста добродушен човек, на когото винаги може да се разчита.

Светът на Desperados е

### изключително интерактивен

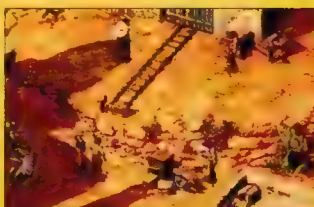
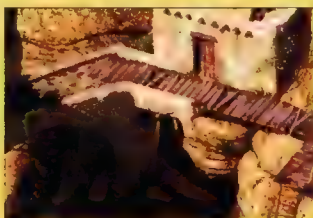
Така например през деня враговете ви имат по-слаб слух в сравнение с през нощта, когато той се изостря. По-силните звуци заглушават по-слабите (шумът на водопаят прикрива изстрели). Вятърът се променя и заедно с това изменя и траекторията на летене на балоните на Док и разнася газта. Посоката му се определя лесно – от пушека, който излиза от комините или просто от някоя мелница. Огледалцето на Кейт пък не действа вечер или в пещера.

Дъждът също оказва влияние върху някои оръжия, като динамита на Сам например или упоиващия газ на Док. Фитилът просто няма да се запали, а газта ще се разнесе прекалено бързо. Ако пък стреляте доста често, оръжията се нагряват и стават неизползваеми за известно време. Ще попитате с основание как стои въпросът с амуниците и аз ще ви отговоря – те са неизчерпаеми, но всяко оръжие подбира определен брой куршуми в себе си и има различна скорост на презареждане. Това компенсира донякъде тази "свобода" на действие.

Стигаме и до анимациите на играта. Те са нещо невероятно. Чрез тях се създава неповторима атмосфера и на практика се оказвате в напълно истински филм. Ще имате удоволствието да се потапяте в уестърн атмосферата преди началото на всяка мисия, като удоволствието е гарантирано. Многобройни са и враговете, които ще срещнете по пътя си и както бях споменал в предварителния поглед към играта, държането им се определя от няколко характеристики. Това усложнява живота ви на ловец на глави и прави играта по-предизвикателна.

Ако досега не съм ви убедил, че това заглавие наистина си заслужава, значи или аз не съм направил нещо както трябва, или просто не харесвате такъв тип забавления. Откъдето и да се погледнат нещата обаче, Desperados – WDA е безспорно свеж продукт сред целия поток от посредствени игри, които ни залива ежемесечно.

Владимир Тодоров







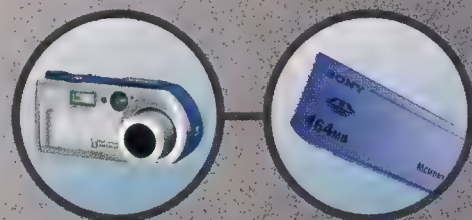
**Cyber-shot**  
Digital Still Camera

## Най-малката дигитална камера на Sony с 3,34 мегапиксело́в чип.

Тя е почти толкова малка, колкото две кибритени кутии, но може да прави повече неща от повечето големи. Говорим за Sony Cyber-shot DSC-P1. Със своя 3,34 мегапиксело́в чип и 3x оптично увеличаване тя прави невероятно контрастни снимки! Понякога дори може да забравите, че в ръцете си държите дигитална камера. А благодарение на модула за MPEG, можете да заснемете дори кратки филмчета! За съжаление, Sony Cyber-shot DSC-P1 не може да снима себе си. Това е толкова жалко, защото едва ли пред обектива ви ще попадне нещо по-красиво.



MEMORY STICK



**go create**  
**SONY**

[www.sony-europe.com](http://www.sony-europe.com)



Излязла през декември, Rune вече си има продължение. Верните ѝ фенове обаче едва ли ще останат очаровани — допълнението включва само мултиплейър мисии. В случай, че ви се разнообразява скучното Q3A-ежедневие, Halls of Valhalla би била интересна алтернатива

# RUNE

## Halls of Valhalla



Когато излезе в края на миналата година, тази игра при тежаваше всички предпоставки да се превърне в хитово заглавие и да покори сърцата на повечето екшън фенове. Оригиналната идея обаче не можеше да компенсира високото ниво на трудност и комплексност, което — уфу! — съпътстваше преживяването Rune. Убеден съм, че мнозина от играчите са захвърлили разочаровани настрана диска с играта и са посветили свободното си време на по-интересни и по-възбуждащи неща като например играене на Counter-Strike. Да, точно мултиплейър екшънът е онава, което разнообрази еднообразното геймърско ежедневие, спорадично пресичано от пореден dead match на Quake или UT. Както се знае, мултиплейърът ще спаси света, пардон, екшън геймингът. Факт е, че качествено заглавие като Project I.G.I. вече тъне в забрава точно поради липсата на мултиплейър опция. В крайна сметка много по-ефективно е да разстреляш до стената някой геймър в мрежата, отколкото поредния компютърно симулиран и свръх(не)интелигентен противник. Твърде широко ми се струва лирическото ми отклонение, но Rune: Halls of Valhalla е мултиплейър добавка. Нищо повече! Разликата между нея и мултиплейъра на оригиналния Rune са просто различните терени.

В играта Rune, както е известно, сюжетът се гради около

### скандинавската митология

Играчът влиза в ролята на Рагнор — синът на вожда в едно малко скандинавско село, което обаче е сполетяно от участта да пази древен рунически камък. Този камък е на върховния бог Один, който в скандинавската митология играе ролята на баща на всички живи твари. Один е разпръснал няколко такива камъни, като единствено те са в състояние да възпрат Рагнарок, злия бог, предизвикващ неизбежния край на света. От поколение на поколение се предава традицията за опазване на чудотворния камък от мъжете в селото. Сега е ваш ред да поемете стража. След полагането на тест за мъжественост в самото начало

графика  
звук  
геймплей  
общо

★★★★★  
★★★★★  
★★★★★  
★★★★★

PC  
CD  
ROM

издател

1xCD

G.O.D. Games

<http://rune.godgames.com/>

системни изисквания

PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x

88 MB free HDD, DX Media, 8 MB Video



на играта, вие тръгвате с вашите другари по оръжие в бой срещу Конрак – воин, изгнана под влиянието на Разгарок и решил да причини колкото повече злини може. След кратка схватка се оказвате сам, на самотен остров и оттук започват вашето приключение из митичния свят на Руна. Основната цел беше побеждаването на висшето зло.

Разказах ви историята на играта още веднъж неслучайно, тъй като на практика около Halls of Valhalla няма много промени, свързани със сюжета. Add-on-ът е standalone, което ще рече, че не се нуждаете от оригиналната игра, за да го играете. В него са включени 34 нови карти, които обаче са за... мултиплейър. Единствено и само. Освен картите са включени и 16 нови персонажи, сред които и

### женски образи

Мнозина сигурно си задават въпроса, защо адржеба от известно време насам всички игри, във всички жанрове се феминизират?! Причината е крайно банална – в глобален мащаб жените са повече от мъжете, а последни изследвания доказват, че малките момиченца са много "по-харчливи", т.е. техните татковци трудно устояват на влажните им погледи и лесно разгръщат дебелия портфейл, щом е за дъщеричката. Така че лека-полека може би ви става ясно защо и Руна решава да атакува тази таргет група.

В новия add-on са предвидени два нови типа мултиплейър битка – arena и headball. Arena е бой от типа deathmatch един срещу един (или петима срещу петима, допустими са общо 16 играчи). Може да бъде сравнен с популярния Rocket Arena. Вашият отбор влиза на арената в бой с противниковия отбор, като победителят остава за битка със следващия противник, а загубилият изчака края на битката. Проблемът в този вариант на игра е

### чакането

Просто прекалено дълго време ви се налага да изчаквате другите да се налудуват, в случай че са ви победили и вече безучастно наблюдавате схватката. Гейм дизайнерите са се опитали да разнообразят



чакането, като са въвели малки развлекателни опции от сорта на мятане на ножове, надуване на роз (кой духа най-добре – и ако това не е перверзия), надбиране на барабани и подобни. Основен недостатък на този тип игра обаче е недомислената зрителска функция. Гледката не е оптимална и вие не можете да наблюдавате гостатъчно добре боя. Позицията ви е високо над сражението, освен това липсва възможността, позната от Counter-Strike, да станете "безпльтен" наблюдател, който е близко до действията. Това отегчава и определено не стимулира интереса ви.

Другият тип игра – headball, е смесица между deathmatch и capture the flag. Основната идея е да намерите (или буквално да отрежете) една глава, да я вземете, след което да я метнете в определеното за целта място – колкото по-далече, толкова повече точки. Идеята е сравнително оригинална – вместо флаг размятате викингска тиква! Отначало това ви се струва забавно, но с течение на времето започва да ви омръзва. Недомислица от страна на дизайнерите е приоритетът на оръжията пред главите – ако имате опция да вземете глава или оръжие, то 100 процента ще се ока-

жете с поредната брадва в ръка.

С това новостите комай се изчерпват. Същите оръжия, същият UT-енджин, същите гребни недоразумения в геймплея, познати на играчите от оригиналната Руна. Липсва и съпорт на ботове, затова прекарахме няколко безсънни нощи с колегите, докато изпитаме малките нововъведения в играта. Препочитаният тип игра определено беше Arena поради една проста причина – качеството на една мултиплейър игра се определя от броя на играчите в нея. Освен новите мултиплейър опции са запазени и съществуващите в оригиналния Rune възможности. В крайна сметка се оказва въпрос на вкус дали ще играете познатия ви deathmatch или някое от новите видове.

В заключение си задавам въпроса доколко Rune: Halls of Valhalla ще придобие популярност у нас. Тази игра едва ли може да се определи като CS-гемонатор, след като дори оригиналната ѝ версия не се справи с това. Във всеки случай, ако ви се играе викингска касаница с брадви заедно с бандата от квартала, опитайте. В противен случай дори добрият стар Quake ще ви свърши същата работа.

Александър Бойчев

**ВИРТУАЛНА ЗОНА**

**GAME CLUB**

**63 PC**

**БЪРЗ ИНТЕРНЕТ**

На 16.06.2001 ще се ПРОВЕДЕ Турнир Star-Craft

жк. Люлин, бл. 145, тел.: 925 99 30



Времето до лятото вече ми е запълнено!  
Ще играя Darin Shapiro's Big Air Wakeboarding!

# Darin Shapiro's BIG AIR Wakeboarding

Activision определено са царе в жанра на екстремните игри. Съвсем скоро те, та и доста други фирми, се усетиха, че има хляб в тази насока и стремглаво се заизпреварваха да издават игри на темата. Естествено, имаше и добри, и лоши попадения, но като че ли Activision май излязоха победители в състезанието за челното място. Сега, към края на месеца, се очаква и друг техен бисер – Matt Hoffman's Pro BMX, който вероятно ще е просто размазващ! Докато чакаме обаче, може спокойно да обърнем внимание на една нелоша симулация на Wakeboarding. Какво е това ли? Ами wakeboarding е нещо като сърфинга, а единствената разлика е, че

**състезателят се движи, теглен със скутер**

Разбира се, това дава агски много предимства, като по-висока скорост, възможност за регулиране на посоките, пък и по-голяма атрактивност. Този спорт е много



лем е водата, която отразява Всичко, а и вашето отражение в нея изглежда като втори състезател.

Въобще в графично отношение ми се струва, че

**Activision малко са се поузожили**

а в звуково – да не говорим! Всеки път, когато направите грешка, уейкърът ви пада като умрял и издава доста смешни звуци, от характерния за Activision саундрак няма и следа.

Като геймплей Darin Shapiro's Big Air Wakeboarding не предлага нищо ново. Ще си цъкате трикчетата по разни плажове и ще ви се наложи да се разходите чак до Венеция. За да стане всичко по-атрактивно, във водоемите има добавени и изкуствени препятствия, като рампи, пирамидки и т.н. В играта има Career mode, Competition и Quick Start.

Всичките са стандартни, като в първия избирате уейкър и започвате да го развивате постепенно, отключвайки картите една по една. В самото начало ще имате на разположение седем-осем състезатели,

пет гъски и една лодка, а по-късно в играта можете да се сдобите и с пълен комплект екипировка! Всичко е в съвсем традиционния Activision-ски стил, заимстван за съжаление от конзолни варианти. Да, май забравих да спомена и това, че на Darin Shapiro's Big Air Wakeboarding много му личи, че е конзолен. Просто явно такава е модификацията, като че на челото му е изписано:

**Аз съм игра за PlayStation!**

А какво лошо има в това всъщност... Абе май играта не е толкова лоша и става за запълване на времето до Matt Hoffman's Pro BMX. Явно точно това е била и целта на Activision, въпреки че – убеден съм – можеха да се понапънат и да направят и нещо по-добро.

Орлин Широв

графика ★★★★★  
звук ★★★★★  
геймплей ★★★★★  
общо ★★★★★

PC  
CD  
ROM

издател 1xCD  
Activision

<http://www.activision.com>

системни изисквания

PII 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x  
100 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video



# FLY! II

Гражданската авиация си има своите верни фенове, но ограниченият брой игри, свързани с нея, не предполага доволни физиономии по лицата на маниаците. Продължението на Fly! вкарва свеж полъх в жанра

Управлението на самолет или хеликоптер в общи линии си прилича с карането на кола. Има, разбира се, и две фундаментални разлики. Първата е, че освен ляво и дясно имаме горе и долу. Втората е, че педалите служат за съвсем, ама съвсем други неща. Но усещането си струва – ускорението, стомахът, опитващ се всячески да излее съдържанието си, и т.н.

В последно време повечето симулатори, забавляващи се с летящите машини, са свързани главно с шовинистичните им приложения. Обикновено целта е да се взриви рафинерия в Ирак или резиденцията на Фигел в Куба. Миротлюбиви изключенията като Fly или Search and Rescue са сравнително малко. Всяка година се появяват не повече от десетина подобни игри. Успехите са рядкост, а продълженията – истински събития. Но ето, че се появи Fly! II.

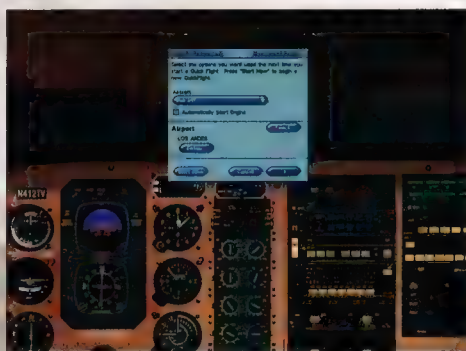
Fly! II представлява симулатор, включващ десетина машини от гражданската авиация. Летящите предмети, които могат да се управляват, са предимно самолети, но присъства и един хеликоптер.

## Няма чудовища от рога на Boeing 747 и Ту 154

Най-голямото нещо, което може да се управлява, е двумоторен турбореактивен самолет за частни приложения.

Играта е разделена на две части – бързи полети и мисии. Бързите полети дават възможност да бъде избрано летище и самолет. Можете да излетите дори и от София! Крайна цел практически отсъства. Мисиите представляват предври-

телно заложен полети с една-две изненадващи ситуации, монтирани неуге из времевата линия.



Контролът на Fly! II е сравнително сложен. За да се осъществи полетът, е необходима симпатична разходка из почти всички кътчета на клавиатурата. Всеки отделен малък детайл може да бъде контролиран. Управлението на хеликоптера е различно от това на самолета

от отделните клавиши до маневрите като цяло. Всичко просто е подчинено на по-друга идея.

Графиките на симулатора не са кой знае колко шарени. В играта не присъстват зашеметяващи нововъведения. Всичко е изчистено и приятно. За съжаление, както почти навсякъде, разликата в качеството на наземните повърхности и самолетите е голяма. Отделните ефекти, като сенки и природни катаклизми, ги няма никакви. При катастрофа самолетът заорава поне на половин метър в земята. Ефектът силно напомня на

## забиване на нагорещ нож в буца масло

Fly! II има госта високи изисквания за качеството, което предлага. За сметка на това звукът си сега на място. Повечето от симулаторите имат ужасяващата способност да влудяват половината от населението със звуковете си ефекти. По твърде мистериозен начин авторите на Fly! II са се справили с този проблем. Дори и най-откаченият невротик би издържал поне половин час игра. Ефектите за отделните машини са напълно различни. От пускането на колесника до форсирането на двигателя.

Fly! II не предлага никакъв поздрав екшън. Най-рискованият момент, с който можете да се сблъскате, е недостиг на гориво неуге над Тихия океан. Същевременно играта е адски приятна и забавна. На спокойствие може да се използва за закрепване на нервите след някой отрупан с препятствия ден.

Сергей Ганчев

FLIGHT SIM

графика ★★★★★

звук ★★★★★

геймплей ★★★★★

общо ★★★★★

**издател** 1xCD

G.O.D. Games

<http://fly.godgames.com>

**системни изисквания**

PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/ME

1.3 GB free HDD, DirectX Media, 3D Video



**PC**

**CD**

**ROM**





Troika Games 100% заслужават признание за най-добрите дебютиращи ветерани, а демото – 250-те MB са на диска. Пълната версия – на есен.

# ARCANUM

## OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

RPG

изгamel

Sierra Interactive / Troika Games  
www.troikagames.com

Преди няколко години, малко след манията по Fallout, се разбра, че пичовете, правили серията постягрени игри, напускат Interplay! Цялото геймърско братство се чудеше и знаеше, че вече Fallout няма да е както преди без Timothy Cain, Leonard Boyarsky и Jason Anderson...

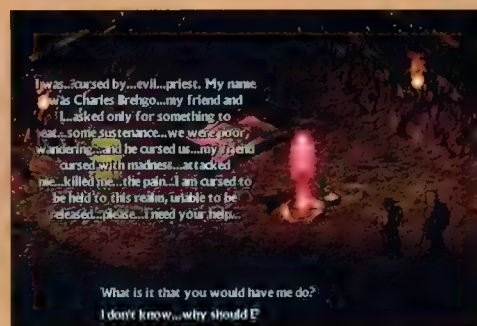
Никои обаче не подозираше, че те въобще не са и мислели за продължаване на тази серия. Оказа се, че основаха фирма, наречена Troika Games, и сметнаха за добре да ни покажат отново на какво са способни. Говореше се за някакъв странен свят на техниката и на магията. Свят, който ще бъде мегаоригинален и ще промени представите ни за компютърните ролеви игри.

Сега, няколко години по-късно, вече знаем за какво става въпрос! Тим, Лео и Джейсън вече са почти готови и Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura ще ни върхлети съвсем скоро. Ще ни върхлети и то с пълна сила, защото, повярвайте ми, играта е безумно добра. Тя е просто зарибяваща и неустоима и може да ви накара да стоите по цели дни пред PC-то и да зомбясвате. Но стига толкова хвалебствия, нека ви разкажа за какво става дума и сами да си правите изводите. А сигурен съм, че и вие ще бъдете очаровани, защото по-оригинален ролеви свят от този не съм виждал никога досега.

### Случи ли се нещо?

Пътувайки над планинската верига Зефир, цепелинът, на който се намирате, е атакуван от мистериозни, малки летящи обекти. След ожесточена битка заедно с целия екипаж пропадате в полите на планината. Единственият оце-

лял сте вие, а още когато идвате в съзнание, един странен умираш гном ви дава пръстен. Той ви казва да го пазите от... и отива на оня свят! Естествено, че единствено то, което можете да направите, е да изпаднете в бурна и тежка депресия, но нали сте герой, естествено, самообладанието взема връх. Когато понечвате да се раздвижите обаче, отнякъде до вас доприпква един младеж с роба и започва да ви обожествява. Той обаче е толкова отнесен, че не може да се сети за името на лошковеца и затова се присъединява към вас, за да ви помогне да намерите местния жрец, който би трябвало да знае как се казва лошият и да ви обясни въобще какво става!



Както виждате, кашата е пълна и това е само началото. Следват много часове игра, които, както предполагате, са от заплетени по-заплетени! Най-якото в случая е, че започвате без никакъв background. Падайте от небето и играта започва. Стартират и Вашите безспирни приключения.

### Система хризантема!

Като всяка ролева игра, и Arcanum си има система. Тя не е добре познатата ни от игрите на тримата пичове S.P.E.C.I.A.L. За Арканум е разработена специална но-







ва система, която позволява смесването между технологично и магическо познание. Това е и основният плюс на играта. Свят с отражения от всеки етап от историята ни. Има рицарски брони, аборигенски щитовете, египетски шапки, каубойски пистолети, базуки, жезли и т.н. Многообразието е огромно и то не само в оръжията, а и в

науките и магиите, които можете да научите в процеса на играта. Те са разделени на школи – за техническите примерно електричество, фармация, пиротехника, механика и др., а за магическите – илюзии, доминация, владеене на съзнанието и т.н. Школите дават възможност за развитие – например пиротехниката включва напращане на пистолет, на пушка, сглобяване на мунициии... Но за да имате пушки, първо трябва да се научите да правите пистолети и т.н. Научавате се на ново познание чрез точките, които ви се дават, когато повишите опитаси. Поне в началото това не е трудно, но имайки предвид, че всяко ниво дава по една точка, а всяка специализация включва по шест-седем науки или магии, чак на 6-7 ниво ще имате всички екстри от дадена специализация. Естествено, има раси, които не могат да са магически, или пък могат само да се бият. Това ми напомни, че в Арканум има нова раса – полу-огре, което изглежда ала Франкенщайн!!!

### Магията или техниката – това е въпросът!

Къде що има из медиите материал за Арканум, навсякъде съществува и това изречение. Вярно, то се употребява от всички, но не изразява изцяло дилемата в играта. Имате много други варианти освен да сте учен или магьосник. Може да сте магически или технотронен крадец, комарджия или джентълмен, красавец, търсещ приключения, прост миньор, боец с мечове и брадви,



кашик, откривател, водолаз и много-много други! Освен това можете да работите в екип с други персонажи. Ако сте поклонник на техниката, а имате в групата магьосник, нищо чудно често да се питате:

### “Абе, пич, случайно да знаеш магията за гранати?”

или пък “Ще можеш ли да ми поправиш колата, че заклинанието ми нещо не важи”. Общо взето купонът е пълен, а възможностите – неограничени.

Цялата обстановка в играта изглежда като отворена на последната страница книга, която сте сигурни, че сте чели, но всъщност нищо не си спомняте! Всичко е толкова познато, необятно и мащабно. В един момент се чувствате като герой от американски филм от 60-те, а после като фентъзи персонаж от книга на Робърт Джорджън примерно. Въобще, личи си, че Тим, Лео и Джейсън са се потили здравата върху background-а.

Като графика обаче Арканум не изглежда достатъчно добре. Виж-

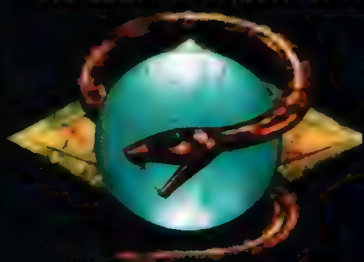
се, че е създадена много преди играта и изглежда старичка. Персонажите се движат по картата като залепени за нея, но всички тези дефекти още повече придават ретро чувство към играта. Музиката обаче е стабилна. Има доста добри класически парчета, които неангажиращо си гънят, докато странствате из земите на Арканум. Като геймплей също има някои недоизпипани неща. Примерно движението по картата и из менютата не е удобно, но да се надяваме, че до финалната версия всичко ще е изгладено!

Общо взето изводът ми е, че това ще една много добра игра. И то такава, която – сигурен съм – ще се запомни за дълго. Само от срещата с демона е ясно, че наистина ще има какво да се види... Ще можем да се убедим след един-два месеца, когато Troika обещава, че ще пуснат пълната версия. Дано само не се бавят много, че демона е кратко, а играта зомбираща!

Орлин Широ



Три династии отново застават една срещу друга, отново бойното поле са пустините на Дюн с огромните им пясъчни червеи, отново вие сте главнокомандващият.



# EMPEROR

BATTLE FOR DUNE



Няма да ви разказвам какво беше Dune2, няма дори и да спомена за издънката Dune 2000 (която ако се играе с идеята, че е Dune2 с променена графика и по-удобен интерфейс), няма и да ви казвам колко велик е романът на Франк Хърбърт, още по-малко едноименният филм с участието на Спинг и Кайл Мак-Локлин. Тук ще говорим за третата част на играта и защо би трябвало тя да е нещо революционно.

Малко компании се осмеляват да работят по три проекта едновременно, а Westwood освен по E:BfD работи и по C&C Renegade и add-on-a за RA2. Още по-малко компании правят с такава смелост първите си крачки в света на 3D игрите, а на пръстите на ръцете си мога да изброя тези, които са успели, затова очаквам и последното им заглавие с такъв интерес.

Действието на играта ще се развива отново на добре позната ни планета и отново един срещу друг ще застанат оргосите, атреидите, харконите и имперските сардукарски легиони. С последните няма да можете да играете, но те ще оказват доста

## силно влияние върху хода на войната

Всяка мисия ще се води на нова територия, а ще можете да се провъзгласите за император на Dune, едва след като завладеете всички територии. В центъра на конфликта е... подправката с наркотично действие меланж, известна сред

феновете и просто като The Spice, която може да се намери само на планетата Аракис (ако не знаете – това е истинското име на Дюн). Дотук нищо ново, но ето ги и оригиналните идеи – ще можете да използвате услугите на пет подклана – клана на Свободните, на Сардукарите, клана Tlilax, Ix и The Guild – всеки с потенциалите и слабите си страни. Свободните са местното население на пустинята, сардукарите са бившите имперски елитни бойци, The Guild предлага възможност за пътуване между планетите, а клановите Ix и Tlilax ви дават технологии и достъп до нови единици и оръжия. При бойните единици също ще настъпят промени. Атреидите запазват своя Sonic Tank и невигмата пехота, нов е Minotaurus-ът – подвижна артилерия и Mongoose – олекотена версия на Минотавър. Най-интересен е Advance Carryall, който може да пренася всички единици от картата, включително и тези на врага.

Харконите ще запазят мощния си Devastator, който много приличва на Apocalypse-манка от RA2 с неговите земя-въздух ракети. Новите попълнения са Flamer (пехота, въоръжена с напалмови горелки) и Vine Catapult, изстрелващ топки от отровни газове по противника. Не можем да не споменем и Buzzaw-a, който може да разрушава находката на подправка.

Оргосите разполагат с единици, разчитащи на щитове и възстановяваща се с времето енергия. Собрата е с огромна огнева мощ, запазени са и Deviator-ите и Saboteur-a.

Освен стандартните единици

**Всеки клан ще има възможността да произведе едно супероръжие**

Харконите разполагат с Dead



head Missile (нещо подобно на атомната бомба от RA2), оргосите – с Chaos Lighting, която подобрява/намалява продуктивността на сградите или обръква вражеските войски и те започват да се избиват сами. Атреидите ще разполагат с гигантски холографски прожектор, който ще изпраща огромен сокол на бойното поле, повдигащ морала на войските ви и понижаващ вражеския.

Новост в геймплея е това, че винаги компютърът ще предприема различни стратегии и на една и съща карта и ще можете да преиграте една мисия няколко пъти. Трябва да се спомене и за графиката. Това е първият опит на Westwood за 3D стратегия и мога да кажа, че са се справили много добре, съдейки от предварителните скрийншотове. Единиците, сградите и теренът са много добре моделирани. Ще има пясъчни бури, сградите и единиците ще избухват, а парчетата им ще се посипват по земята. Експлозиите ще оставят следи в терена, а ефектът на супероръжията няма да е само унищожителен, но и красив. Всичко изглежда много добре, но ще се наложи да почакаме до лятото, когато играта ще излезе.

Дотогава нека звездите бъдат с вас ... имах предвид меланжа.

Георги Панайотов





# НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА



цени на картите [лева]	локален достъп в София и Бургас	достъп от цялата страна
<b>2,99</b>	<b>8 ч.</b>	<b>5 ч.</b>
<b>4,99</b>	<b>15 ч.</b>	<b>10 ч.</b>
<b>9,99</b>	<b>35 ч.</b>	<b>20 ч.</b>
<b>19,99</b>	<b>75 ч.</b>	<b>50 ч.</b>

## Netel

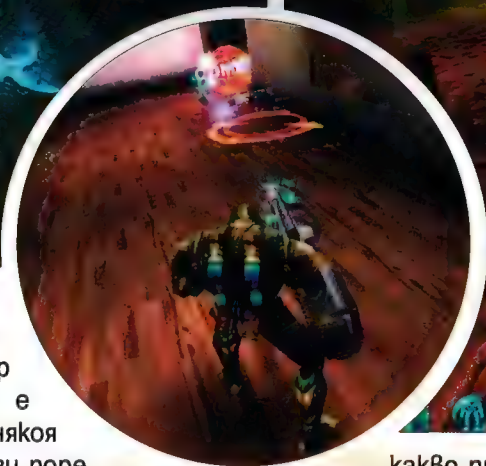
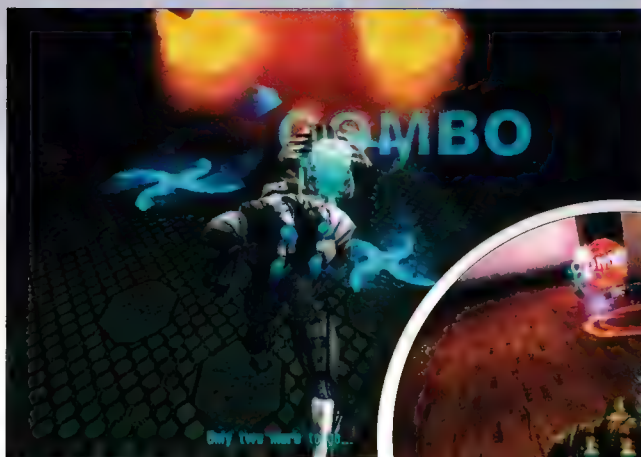
тел: [02] 986 7675  
 sales@netel.bg; www.netel.bg  
 за дистрибуция:  
 НЕТЕЛ ЕООД; тел: [02] 986 7675





96% чисто аркадно удоволствие с малко X-COM примеси. Избиването на "неземна папlach" се превръща в спорт, а очакването за по-добър следващ X-COM остава...

# X-COM ENFORCER



Почти съм сигурен, че всеки, който се е докоснал до компютър преди появата на Pentium, е играл или поне е виждал някоя от предишните игри от тази поредица. Лично за мен мястото на X-COM отдавна е отредено високо на геймърския небосклон. Първите три игри бяха доста комплексни и предлагаха истинско удоволствие за любителите на тактиката и стратегията. Първата част беше направо изключителна и по всеобщо мнение най-добра. Четвъртата част – Interceptor, хвърли в ужас доста от феновете на поредицата. Играта бе превърната в среще simulation, а тактическите елементи останаха на заден план. Като фен на симулаторите няха кой знае

какво против, но все пак ме заболя. Какво точно стана после така и не разбрах. Трябваше да излезе тактическият екшън X-COM: Alliance, а като за финал Microprose бе завзета от Infogrames. И докато все още чакаме Alliance, се пръкна X-COM: Enforcer – екшън от трето лице. Трябва да призная, че първоначално изобщо не бях очарован от тази идея и се бях настроил да напиша доста негативно ревю. Но за добро или за лошо нещата рядко са каквито очакваме.

Историята, доколкото я има, е следната: самотен учен от екипа на X-COM работи по създаването на робот (т.е. Enforcer), който да защити Земята от ордите извънземни нашественици. Но лабораторията е нападната и нашият гений е принуден да активира робота преди проектът да е завършен. И така, вие влизате под кожата на... киборга.

От този момент започва безк-

райна патаклама – нищо общо с геймплея от предишните части. Задачата е проста:

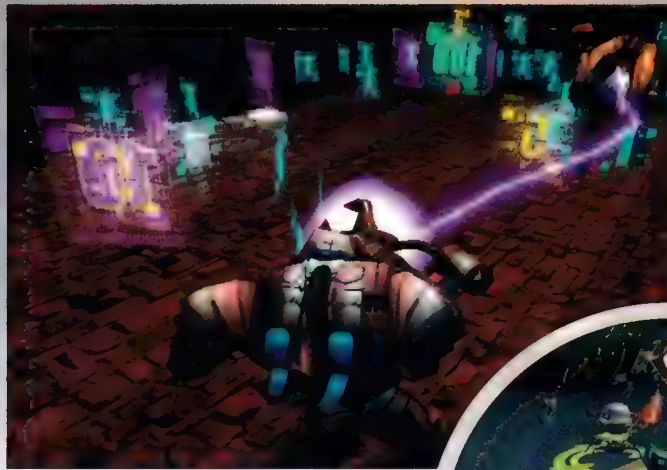
## тотално да разгромите вражеските регици

Самите врагове са над двadeset вида, като се почва от познатите ни малки сиви човечета и се стига до всякакви чудновати изцепки на дизайнерското въображение.

Изкуственият интелект отсъства тотално. С малки изключения гадовете разчитат на огромното си числено превъзходство, а единствената мисъл в главите им е как да ви докопат в близък бой и да ви разглобят на съставни части.

Слава богу, че авторите изобщо не са се опитали да придадат и канка сериозност на играта, а са постигнали чувството, познато на мнозина от игралните автомати (или емулираните им версии).





Основното ви занимание ще е да търчите, скачате и стреляте на поразия. Роботът е в състояние да носи само две оръжия, като винаги можете да разчитате на основното, което е с безброй заряди. Другите дванадесет вида оръжия (варират от огнемет до ядрена ракета) са с ограничени боеприпаси и се появяват по картата на случайни места, по абсолютно случаен принцип. Първоначално това ще ви се стори гразнещо, но скоро ще осъзнаете, че дори да имате възможността, непрекъснато връхлитащите ви гадини така или иначе не биха ви оставили време да умувате над избор на оръжие. Всяко оръжие е различно ефективно срещу различните "породи" извънземни. Единственият начин да контролирате арсенала си е да не вземате това, което не искате. По принцип се налага да прицелвате само по хоризонталата, но за желаещите има клавиш, с който могат да ползват "експертно прицелване" и да получат контрол и над вертикалата. Камерата обаче е закомтвена под твърд ъгъл зад



гърба на енфорсера. Всъщност този избор е доста адекватен за повечето ситуации.

### Освен оръжия ще събирате и разни power-ups

(отново дванадесет на брой), както и разпилените буквички на думата BONUS, които ще ви гарантират достъп до забавно бонус ниво (даже има едно изкопирано от РасМан). Ако търсите внимателно, можете да попаднете и на извънземен артефакт. Всяко ликвидирано същество оставя "data points". В края на всяка мисия статистика определя броя на точките, които печелите. Ако сте получили достъп до бонус ниво, спечелените на него точки се прибавят към горните. За какво всъщност служат всички тези точки? Между нивата ще имате възможност да усъвършенствате наличната екипировка от оръжия, да подобрявате ефекта на power-ups, да изучавате артефакти, както и да нанасяте подобрения по самия робот (скорост, броня...). Всичко може да се ънгрейдва на четири нива. За жалост няма и помен от солидния research & development аспект на предишните части.

Играта ползва UT енджин. Отпаднала е поддръжката на OpenGL и MeTaL. Нивата са добре направени (за аркада) и лесно ще разпознаете обстановката, характерна за първи-



те части на X-COM. Архитектурата е сравнително опростена и Enforcer върви значително по-бързо от UT.

Звуците не са нищо нечувано. Музиката е добра, но тя пък често се губи в шумотевицата от изстрели, взривове, съскане и вой. От време на време професорът пуска по някой съвет, а роботът ръси тъпи лафове с металния си глас. "Брифингът", който получавате преди всяка мисия, се свежда основно до "Go get them!" и "Do what you're programmed for!".

### Геймплеят е най-силната страна на Enforcer

На места се забелязват малки опити за плагиатстване от MDK, но това определено не е лошо. Избиването на "де що шава" неземна наплач се оказва извънредно пристрастяващо. По груби изчисления ще оставите след себе си близо 10000 извънземни трупа. Сядаш пред компютъра и не можеш да станеш. Тук идва и основният недостатък. Въпреки, че се състои от близо четирийсет нива, играта може да се превърти за няма два дни. За да не е без хич, има и мултиплейър – кооперативен и deathmatch.

Enforcer определено не е продуктът, който феновете на X-COM чакат. Въпреки това е забавление, което дори те няма да откажат, ако просто приемат играта като аркада, а не като опит да ни замажат очите докато чакаме Alliance или (дай боже) продължение в стила на първите три заглавия от поредицата.

Борис Цветков







Странни типове са тези от Crystal Interactive. Съвсем истински започвам да се замислям дали това не е компания, спонсорирана от някоя фондация с цел спасяването на нефелни (за справка вижте речника – нефелите са хора, които не са много в час, обикновено им казваме луди) разработчици на игри. В крайна сметка и те са хора, и те имат нужда от изява, сигурно това ги прави безкрайно щастливи... Далеч съм от мисълта

### да се подигравам с хорското нещастие

макар че Swarog първоначално ми навя усещането за подигравка с мен в качеството ми на играч. Брех, казах си, тъпня. Но не! Става въпрос за една изключително грозна игра с изключително разтрисащ, помиташ и не знам още какъв хумор. По-добра самоирония едва ли ще намерите някъде другаде. Но дали си струва?

Инсталацията на играта противича, така да се каже, безболезнено. Скромното място върху твърдия диск е предостатъчно за непретенциозната графична част. Съмнявам се дали някой би се заинтересувал от музикалното оформление към нея. Що се отнася обаче до репликите на отделните герои, нещо вътре във вас ще потръпне, защото



то споменът – о, да –

### споменът още е жив

Все още си заслужава да се сетим за .... Warcraft. След като разгледате безвкусното (по съвременна оценка) графично оформление на Swarog и го сравните със свежото (според тогавашна оценка) визуално представяне на Warcraft, то неминуемо ще достигнете до прозрението, че става дума за две много, ама много сходни неща. Дори може да се почувствате предизвикани в играта "Открий десетте разлики". Мга-а, само гето вече сме 2001 година...

В играта става въпрос за два клана, подобни на орките и на хората. Едните говорят развалено подобие на руски (лошите), другите говорят развалено подобие на немски (добрите). Инфантилно-дебилните измучавания на безподобните човечета може да ви събори от стола.

В директорията, където е инсталирана играта, ще намерите файл, наречен "How\_to.exe". В него подробно е обяснено какво представлява Swarog, как се играе, защо се играе (ако се играе изобщо) и разни философски постановки относно играта като например, че в основата на всичко стоят децата

Самоироничният опит на авторите на тази игра да създадат копие на Warcraft е по-скоро неуспешен. Докато чакате Warcraft 3, те са създали копие на добрия стар Warcraft I. Резултатът обаче е разтрисащ – ще си загубите времето с нескопосани имитации.



(разбирайте го, както искате).

Затова и основна цел е да създадете "подходящ жизнен стандарт за постоянен прираст на населението" (цитат). За целта можете да използвате вашите селяни, които подобно на всяка втора стратегия в наши дни вършат черната работа около изграждането на селището, но за разлика от други игри тук те извършват и разплода. Абе въобще лудница!

### Основната храна на вашите хора е.... ряпа!!!!

Селяните събират разнообразни ресурси, отличаващи се с безлична баналност – злато, дървесина и т.н. Тези ресурси са ви нужни, за да построите по-съвършени и по-добри сгради. Управлението едва ли може да бъде определено като сполучливо – участието на клавиша Ctrl при избора на допълнителни менюта просто озадачава.

Swarog е странна игра. Да се смееш или да плачеш – това е въпросът. Ако самоиронията и мазохизмът са ви присъщи, а идеята за поредна псевдоинтелектуална промивка ви допада, то Swarog не просто ще ви зарадва, той ще ви направи щастлив. Повечето други геймъри така и така си играят на Red Alert или някоя друга готина стратегия...

Александър Бойчев

графика ★★★★★  
звук ★★★★★  
геймплей ★★★★★  
общо ★★★★★



издател 1xCD  
Crystal Interactive

[www.alawar.com/swarog](http://www.alawar.com/swarog)

#### системни изисквания

Pentium 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x  
50 MB free HDD, DirectX 8a, DXMedia



ШОУ И НАПРЕЖЕНИЕ  
В КЛУБОВЕТЕ

# “ВИРТУАЛЕН СВЯТ”

Турнири по всичко, вече всяка събота и неделя.

За победителите – награди, за участниците – престиж,  
за кибиците – истински кибербитки на триметров екран,  
музика и най-интересното в Интернет.

Разписание и регламент – [www.virtualworld.bg](http://www.virtualworld.bg)



QUAKE III

STAR CRAFT  
EXPANSION SET

COUNTER-STRIKE

За най-добрите в България – три-четири пъти в годината  
ще се провежда професионален квалификационен турнир.  
Победителят (отбор или индивидуално), спонсориран от нас, ще се  
състезава на международни турнири с огромен награден фонд.



"Legends of Unreal-Counter-Strike" – от тази малка перифраза на заглавието можете да си представите за какво става дума...

# LEGENDS of Might & Magic



Колко от вас са си мечтали да поемат ролята на Zealot и през неговите очи да пречистят човешки Science Vessel от налязилите го зерги? Или през очите на смел GDI командос да се изправят срещу киборгите на NOD? Искало ви се е поне веднъж – и на моя милост също. Сега 3DO предоставя тази възможност на всички Heroes фенове – скоро трябва да се пръкне на бял свят и C&C Renegade, а за Starcraft shooter още няма и слухове. NWC имат вече опита как да пресъздават Enroth и Erathia през погледа на играча, но го бяха правили само за RPG-та от M&M серията. По общото мнение на екипа, с когото тествах играта, те са се справили доста добре и с последния си продукт.

Legends of Might and Magic е първата изцяло мултиплейър M&M игра. Както и в CS, играчите се разделят на два тима от по десет ду-



лансирани.

Всеки от героите започва с две оръжия – за близък и за далечен бой. Те се променят в зависимост от класа на героя. Така например паладинът стартира с меч и арбалет, а стрелецът – с копие и лък. Много оригинално е решен въпросът със зом-а на лъка му. Според описанието му в него е заложена магия за поглед през ръцете, която многократно увеличава точността – резултатът е оръжие, почти пълно копие на Commando-то от CS. Сеещите смърт пособия можете да купувате в началото на всеки рунд, като плащате с жълтиците, събрани от вас в предишните. Да, както и в популярния напоследък екшън на Valve, от номера на избитите врагове пряко зависи дебелината на кесията и мощта на оръжието ви. Менюто за закупуване е разделено на четири подменюта: за бойни и магически оръжия, за брони и за магии. В първите две ще намерите го

ши в отбор. Вие решавате дали да сте от "добрите" или от "лошите", като от това зависи какви класове герои ще можете да изберате. За тима на добрите началните са паладин, друид и чародейка, а за лошите – стрелец, амазонка и магьосник. Всеки един клас се различава не само по скина, но и по началните му оръжия. Освен стандартните играчи може да се избере и един пълководец. Той е четворно поиздръжлив от останалите и разнася най-силното оръжие в играта – меч "Ескалибур" (страшно оригинално, досега не бях чувал някой да си кръсти меч така), но неговата смърт означава и моментална победа за противниковия отбор. Засега отборът на "лошите" е малко по-силен, поради наличието на снайперист още в началото на играта, но го финалната версия се надявам двата тима да бъдат по-добре ба-



изгата

1xCD

New World Computing /3DO

<http://www.nwc.com>





гесет предмета, като Carnage Bow, Gravity Axe, Lighting staff (заместник на Magnum-а от CS) и още много оригинални оръжия (но за тях по-подробно в review-то в следващия брой). В третото меню има 4 типа брони, а магиите все още се пазят в тайна. Броните се делят от обикновена кожена до магическа, като в зависимост на това коя сте навлекли се променя скоростта и височината на подскока на героя ви.

В ранната версия, с която разполагахме, оръжията бяха недоизпипани. Въпреки че имаха доста добра система на откат и точност (опитайте да стреляте докато тичате на зигзаг, а след това пробвайте докато сте клекнали), нямаше абсолютно никакво значение в коя част на тялото е уцелен противникът. Всяко оръжие има и алтернативна стрелба, като най-оригинални ми се сториха гореспоменатите Gravity Axe – щом се забият в земята, образуват мини черна дупка и струнват всичките близкостоящи врагове, включително и вас в центъра ѝ. Естествено, и самите бойни предмети не са добре балансирани – жезълът на чародейката е сравнително силен на нормална стрелба, но на алтерна-

тивна е прекалено слаб, за да е полезен. Също така всички оръжия си имат собствена анимация, ако не са използвани в по-голям период.

Ще има няколко типа игра, като най-оригиналното хрумване е възможността да се изправите освен срещу гаговете от противниковия отбор срещу орда неутрални същества, нападащи всичко, което се движи. На някои от картите целта ви ще е да спасите заложниците... Опа, извинете имах предвид принцесата. На други – да обезвредите/сложите бомбата... ахъм, бомба ли казах, имах предвид scroll с магия Armagedon. Има дори и средновековен вариант на Capture the flag, в случая Capture the sword, но това е подробност, иначе целта е една и съща – имате меч в точка А, вие и враговете ви сте в точки С и D, а който първи докопа меча, трябва да го занесе в точка В. Ако пуснете на нивото да се шматкат и неутралните изродчета, само си представете какъв купон настава – както си стреляте по колегата Ludosganchev и чакате съотборника ви Ak'bar да ви помогне в гръб, ви се нахвърлят два скелета, придружени от лич, а в близката далечина се мярва освирепял титан. Животните също не са пощадени от бъга "нацелвам те от майната си" и много често ще си задавате въпроса: "Абе защо не виждам кой стреля, а кръвта ми главоломно пада?" – но предполагам, че във финалната

версия този, а и много други грешни пропуски ще се оправят. А ако сте сам или само двама, можете да се пуснете в мощен cooperative срещу фауната на нивото.

Предвидена е и соло игра, в която ще можете да се опитате сам да убиете цялата папач, населила полянката между две селски къщурки или да играете срещу ботове.

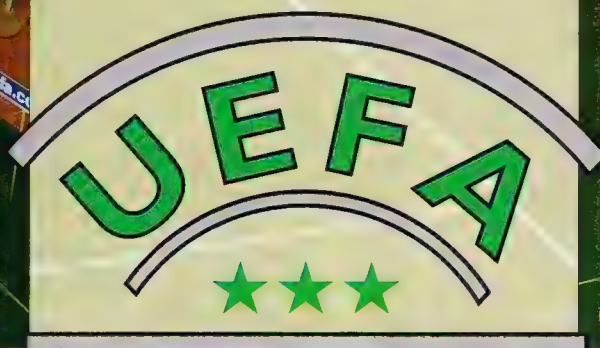
Графиката на играта е направена с Lith Tech Engine 2.05 – подобрена версия на този използван в No One Lives Forever. Самите фигури са също доста красиво направени, а след като спасите принцесата и хвърлите едно око на тялото ѝ, можете да се замислите по въпроса "Как точно се използват самотните принцеси по предназначение?". Архитектурата на нивата също е много оригинална, има и такива с течаща вода, а влезете ли в нея, веднага ще забележите промяна в картината. Винаги има повече от един път до целта ви, но и винаги по-краткият и привидно по-лесният е минирен. За съжаление и тук се повтаря бързот от CS, при когото, в случай че защитаващият отбор реши да тръгне в атака, атакуващият ще бъде сразен за отрицателно време.

Заедно с официалната премиера на LoM&M ще се пуснат няколко високоскоростни сървъри за игра през Internet, но алтернативата за българския геймър си остава кварталният клуб. За финал ще кажа, че на предварителните тестове емоциите на играещите бяха доста силни, за това при по-добри стечения на обстоятелствата това може да е така дългоочакваният детронатор на CS.

Георги Панайотов



Ако яко ви се е доиграл футбол на PC-то, само тогава опитайте Uefa Challenge. В противен случай ще ви скъса нервите



Не знам защо, но напоследък, когато взема да пиша за някой футболен симулатор, все попадам на разни недоносчета. Може би просто защото Electronic Arts наложиха стандарт в този жанр и всички останали разсейки бледнеят пред хита FIFA. А може би на разните там фирмички им е писнало да се потят пред сериозните си проекти и тотално забравят, че има фенове, жадни за поредния добър футболен симулатор. Добър пример за това е и порочното спортно недоразумение Uefa Challenge. То май е плод на кратките предсмъртни гърчове на недоразвити гейм-дизелопъри, които явно не са способни за нещо повече... За да не бъда обвинен в брутално оплюване, още от самото начало искам да се застраховам – играта не е отвратителна, тя просто не е хубава (даже и като гледка за окоето). Не става и за запълване на времето,

**просто не е хубава!**

Не е радостно и това, че претендира за челно място сред футболните игри, а всъщност не предлага абсолютно нищо ново. Дори не използва и стари изпитани бабини рецепти за качествен виртуален мач. Да започнем с това, че из менютата можете да бродите само с

## Challenge



FC Barcelona

клавиатура! От голу на екрана ви постоянно ще святка надпис, напомнящ за досадните конзоли. "Press 1 to Confirm, Press 2 to Cancel". И това ако не е гавра! Модифицирали пичовете от Infogrames игрица, ама забравили да махнат конзолните лехета от нея... ех, ех! Но нищо, всичко това се преодолява, зарязвате слепналата се за ръката ви мишка и се опитвате да намерите бутоните "1" и "2" по клавиатурата. Оказва се, че авторите не са имали предвид цифрите, а просто са решили да нарекат така Enter и Escape. Хе-хе. Наматък, играта продължава в абсолютно същия дух.

### Конзоли – какво да ги правиш!?

А иначе по време на мачовете съм сигурен, че ще изживеете едно голямо мъчение. Всички фигурки – които, признавам, са нарисувани добре – се движат бавно-бавно, като че ли са остарели преждевременно докато е зарежда ла играта! Това в началото не гразни, но след като поиграте някоя и друга минута, ще разберете колко е неприятно – просто къса нервите. Все пак футболът е динамика, а не бавна и мудна игра. Ако авторите се бяха сетили поне да сложат из менютата и бутон за настройка на скоростта... Но спокойно, това май го няма по конзолите – press 1+2+....

Като става въпрос за графика и звук, мога да кажа едно – Uefa Challenge е нарисувана добре. Не е сред най-прекрасните творения на компютърните аниматори, но поне е нарисувана сносно.

Футболистите си имат лица и се движат достатъчно реалистично

(като не забравяме бавните им движения, естествено!). Разбира се, класата на FIFA е далеч напред. Освен това из менютата има разни интересни попадения – единственото хубаво нещо, пренесено от конзолната версия. Готина е настройката "шанс за промяна на климатичните условия". Слагате 25% вероятност за дъжд и се молите богу да не завали! :-)

Накрая ще ви кажа, че има и българско присъствие в играта. Учасстваме с отбора Sofia (!!), който е съставен от несъществуващи футболисти!

Орлин Широ

графика ★★★★★  
звук ★★★★★  
геймплей ★★★★★  
общо ★★★★★



издател 1xCD  
Infogrames

<http://www.uefachallenge.com>

системни изисквания

PII 266 MHz, 64 MB RAM, Win 9x  
260 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video



Вие сте амбициозен мениджър, правите отбор и побеждавате. Ще се изправите срещу големите. Вие сте айсбергът, който ще натроши титаниците. Вие сте Giant Killers, казват създателите на играта и автори на тази "свърхоригинална" метафора

# GK2

Излезе поредният фантом. Да, фантом! Giant Killers 2 определено е някакъв апокриф, защото аз поне не бях срещал Giant Killers 1. Какво ли ги е карало да си измислят име тези пичове... сигурно е някой килър. А може би той е бил Giant и е бил вторият син в рода, та и оттам Giant Killers 2. Ама какво убива и на мен не ми стана ясно, а и защо ли ги е накарал да си сложат такова име? Всичко това остава една загадка за геймърите по цял свят.

## Една неразгадаема мистерия!

А всъщност в самата игра няма абсолютно нищо мистериозно. Това е един съвсем обикновен футболен мениджър, изглеждащ доста по-добре от Championship Manager (да ме прощават милиардите фенове на Земята и съседните планети). Както обикновено, ще ви се наложи да се занимавате с едни избран от вас отбор и да го изстреляте на върха! Това става само с английски отбори от всички дивизии, като отново можете да хванете някой преуспяващ тим и да го задържите по върховете на класациите или да си из-

берете затъващи в по-малкия и гнус Юнайтс и да ги изтърпите от дупката на гръното на таблиците. Имате всички треньорски и шефски функции, като купуване и продаване на играчи, определяне на победни тактики, стратегии и системи и работа с бюджета на отбора. Естествено, отново не е включена възможност за работа с извънklubни въпроси. Примерно приятно е да си строиш фитнес салони, тренировъчни центрове, болници и хотели през времето, докато чакаш следващия мач. Но за съжаление няма... пак само чист футбол. Футбол, ама куц... По време на мачовете можете да следите развоя на събитията единствено и само в текстов режим – чрез съобщения за по-интересни събития. Примерно вратарят ви се контузва или едн-кой си вкарва гол... За съжаление нямате възможност за преименуване на играчите си, но това не ви пречи да кръстите мениджъра си (т.е. вас) както си решите.

А иначе в графично и звуково отношение играта е добра! Естествено, няма Викове на истинска германска публика от мача Вердер:Бохум от 1973-та, както в Championship Manager, но пак звуците са добри.

## Manchester United Club Info

Stadium Name	Old Trafford
Ground Capacity	69,000 approx
Current Division	Premier League
Last Season	1st, Premier League
Club Transfer Record	£12.60M

Budget For Players £50.00M

Players Wage Bill £404,560  
Vratarhinjo Bashovino

## Manchester United

RATING 91.43		SUBSTITUTES	
COLE SC 88%	SOLSKJAER SC 88%	ST M. TAIBI	
GIGGS MC 90%	BECKHAM MC 91%	DCr H. BERG	
BUTT MC 88%	SCHOLES MC 90%	DC W. BROWN	
KEANE MC 80%	JOHNSON MC 89%	DC R. WALLWORK	
STAM MC 91%	NEVILLE MC 88%	SC T. SHERINGHAM	
BARTHEZ SC 92%			
4-4-2A		passing	
new system			

## Chelsea 1-1 Manchester United

34:45	SUTTON RESTARTS THE GAME FOR CHELSEA
45:47	THE REFEREE BLOWS HIS WHISTLE TO END THE FIRST HALF
45:00	COLE KICKS OFF TO BEGIN THE SECOND HALF
67:23	MORRIS LAYS THE BALL OFF TO SUTTON. HIS SHOT DEFLECTS OFF JOHNSON AND GOES BEHIND. CORNER TO CHELSEA. STAMIC HOOKS A DIPPING BALL IN TOWARDS THE NEAR POST BUT SUTTON NODS IT ON. BARTHEZ SCRAMBLES BACK +
67:23 mins	second half
Low	Medium
Normal	High
Tactics	Squad
Match	Stats

## Графиката е семпла

но хващаща окото и лично на мен ми допада. За фон отново се въртят картинки с футболисти, които обаче са добре подбрани и не пречат на играта. Относно информативността на този футболен мениджър е ясно едно – няма толкова много инфо, както в гореспоменатия динозавър. Това сигурно поражда маса тъжни погледи, защото, убеден съм, повечето от вас се кефят да четат историята на отбора на Таити. От друга страна обаче радостно е, че не само заклетите фенове биха могли да изпитат удоволствието в ръцете си да държиш цял един отбор..

Орлин Широ

графика  
звук  
геймплей  
общо

★★★★★  
★★★★★  
★★★★★  
★★★★★

PC  
CD  
ROM

издател  
Online

1xCD

<http://www.on-line.co.uk>

системни изисквания

PII 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x  
300 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video



Отново една романтично-приказна история ще ви върне към света на всемогъщи магьосници и божества. Напрегната екшън обстановка, амазонка и зъл магьосник — малка част от емоциите, които ще откриете в дебрите на злото

# RESURRECTION

## THE RETURN OF THE BLACK DRAGON



**А**ко и вие като мен сте си нагнали по Blade of Darkness, горещо ви препоръчвам и тази игра. Историята отново се развива в свят, наподобяващ този от фентъзи романите. Принц Бертран от Айрос се жени за дъщерята на краля на Саграс. Това е съюз, който е изгоден и за двете страни. Ахивоугз — първосвещеник на демоничния бог Азоугараз — е избран от господаря си, за да се грижи за черния му дракон, чрез когото богът черпи сили. Във вените на люспестия звяр се влива жизнената сила от душите на жертвите му. Ахивоугз трябва да осигури достатъчно души, за да бъде завършен кръгът на развитие на дракона. Тогава демонът ще има силата да премине през портала и да нахлуе в нашето измерение. Ако рицарите от Сиул не бяха се опълчили срещу това сатанинско деяние, змеят би завършил кръга на развитие отдавна. В

миналото е имало тайно изграден храм, чиито цели обаче са били разконспирирани. Рицарите освободили душите и предотвратили изпълняването на тъмното деяние. Те обаче не успели да отнемат живота на заговорниците...

Сега Ахивоугз и демоничното животно пътуват на юг в търсене на място, където то да развие способностите си. На пристигане в Саграс Ахивоугз и свитата му срещат царя и му даряват едно изумително същество — уникален черен дракон. В замяна получават благосклонността на владетеля, който, замаян от красивата си придобивка, им дава разрешението да построят храм на бога си в столицата на кралството.

Принцът обаче чувства, че за добрите намерения на гостите се крие нещо много по-дълбоко, тъмно. Споделяйки своите съмнения с краля, той получава единствено разрешение да посети строежа и да разследва случая сам. Това обаче смущава плановете на Ахивоугз и ги поставя в опасност. Чувствайки се заплашен, той започва на своя ученик Доменикус да се отърве от напратника.

Оттук нататък Доменикус, Гау и Дайко се забъркват в приключение, чиято цел е да попречат на поклените плановете на Азоугараз.

### Героите,

които споменах, са и тези, които попадат под ваше управление.

**Доменикус** е извънбрачен син на Азоугараз и млада вещица, която богът прелъстява с коварни обещания за безсмъртие, ако износи детето му. 18 години след раждането му обаче праща първосвещеника си, за да отнеме детето и да го обучи. Душата на майката е окована и обречена да не намери покой. Доменикус служи вярно на баща си, но търси начин да освободи душата на майка си и да отмъсти на виновниците, които са го осъдили на вечни страдания. Това е герой с донякъде злодейски инстинкти — крие се в сенките, пълзи по тавана, промъква се незабелязано. Използва подлост, изненадващи атаки, краде. За мен е най-интересният от тримата.

**Гау** е най-добрият рицар в цялото кралство Айрос. Той е най-силният герой. Разчита предимно на хладните оръжия и здравия бой за своите мисии. Помага си и с магии.

**Дайко** е готината амазонка, без която напоследък май не минава никой екшън. Освен радост за око то тя има много по-важна цел. С нея ще минавате мисиите, в които се изисква не толкова груба сила, колкото магия. Тя може да насочи силата си в магически гранати, да



предусеща опасността, да убива злото в душите на враговете и да става невидима за тях. Разполага със забележителна психическа гарба. Тя всъщност е рицар от Сиул, тръгнал по петите на бегълците.

Играта е с относително линейно развитие на фабулата.

### Мисиите

са осем:

1. *Резиденцията на принц Бертран*: тъмният пророк Ахивоугз ви изпраща да инфектирате принца и да се измъкнете незабелязано без да оставяте следи.

2. *Ковачницата на Огул*: Гау е изпратен от бащата на принца, който се е разболял тежко, за да разследва произхода на инфекцията. Героят ви решава да потърси помощ от ковача Огул. Той му разказва за вярване, което има силата да заразява по този начин. Истински ценно обаче се оказва вълшебното оръжие, което той получава и успява да спечели битката срещу механично магическо чудовище.

3. *Пренаселеният град*: Дайко, която е по петите на злосторниците, попада в столицата на Саграс, където сред населението е пламнала епидемия и трябва да спаси душите на живите. Така обсебените няма да могат да предадат силата си на демона. Междувременно открива два скрити храма и трябва да попречи на сатанинските им дела.

4. *Развалините на храма*: пътувайки към Саграс, Гау попада в изумителен храм. Той е завзет от гоблини и нашият човек трябва да го освободи, защото е използван за нечисти цели.

5. *Фортът на робството*: Доменикус или Дайко, след като разбират, че Гау е бил пленен решават да го освободят и да използват помощта му за изпълнение на личните си цели.

6. *Фортът на робството (2)*: Гау попада на арената и трябва да се справи с гладиаторите и да се измъкне.

7. *Замъкът на Айрос*: Доменикус разкрива на Гау за плановете на свитата на Ахивоугз, която се е отправил към Айрос. Гау се връща, за да помогне.

8. *Фортът на Азоугараз*: след като храмовете на Азоугараз са унищожени, идва и неговият ред.

Дайко или Доменикус отиват във форта му и преминават в другото измерение, за да се справят с източника на всички злини...

Според мен историята е много ценна, което е предимство пред повечето игри в жанра. Това е и причината да я засегна така обширно, но от първостепенна важност си остава и чистият тупаник. Нещата тук обаче не стоят така просто. За да има успех нападението ви, хубаво е да имате идея за най-основните

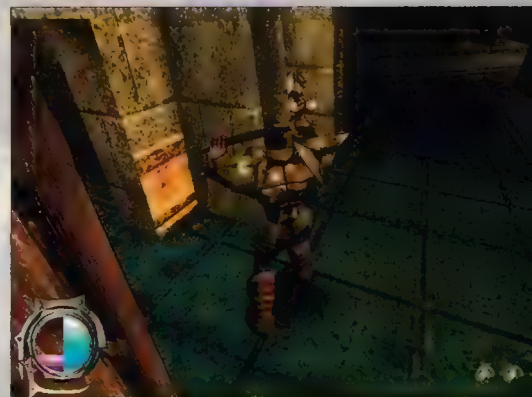
### правила в боя

Важно е да обръщате внимание на специалните способности на героя, с когото играете. Имайте предвид, че по-сложните и живототнемачи удари ви костват повече време, през което сте уязвими. Ако противникът е блокирал атаките ви, можете да спрете да го налагате са секунда, но важно е веднага щом премине в нападателна позиция, да го подхванете отново. Не задържайте блокирани гадове до стената (или ако сте много любопитни, го направете, но първо дайте един бърз save)! Когато ви нападнат няколко противници, това има и плюсове и минуси. Пазете си гърба, но не забравяйте, че докато вниманието ви е насочено към един (най-добре към най-силния), останалите не винаги се защитават. Освен това можете да засегнете няколко противници с един удар. Ако сте на предела на силите си, можете да напуснете бойното поле, но не забравяйте, че опонентите ви следват по петите и рискувате да алармирате и техните приятелчета за присъствието си. Ако ще нанесате изненадващ удар, трябва да следите внимателно маршрута на жертвата и да нападнете в момента, когато започва да се отдалечава (с гръб). Разучете добре и отбранителните техники, защото без тях няма да напреднете много.

Можете да тренирате уменията си и усъвършенствате тактиките си срещу всеки противник, който сте срещнали в играта, като играете във Fight Mode.

Ако не подходите към играта с прекалено големи очаквания, ще останете доволен – до следващата подобна.

Лили Стоилова







# TROPICO

*Tropico – повече от поредната икономическа симулация, повече от някаква си стратегия в реално време. Тя не е поредният несполучлив опит на неспособни програмисти да направят хубава игра. Tropico е просто невероятна.*

**Т**ropico с гордост може да бъде определена като “най-добра икономическа симулация на първото полугодие”. Оценката ми е сравнително предпазлива, тъй като не се знае какво ще излезе до края на 2001-ва, но при всички положения тази игра е така гълго чаканата глътка свеж въздух за феновете на икономическите симулации. Дай боже повече такива игри. Еуфорията по отношение на Tropico меко казано ме владее. Всъщност в играта едва ли ще намерите нещо революционно по отношение на геймплея. Напротив.

Тя оперира с набор от добре познати ни начини за икономически просперитет и на практика няма

да изправи пред неразрешими загадки запалените фенове. Останалите играчи, които просто са решили да опитат нещо различно от поредното RPG или кръвопролитен екшън, ще успеят (стига да искат) да навлязат в Tropico след съвсем кратък опознавателен период.

С какво тогава се отличава от всички останали игри? Какво е толкова по-различното, което ме кара да издавам нечленоразделни звуци на задоволство само при вида на моите богри поданици? Чисто и просто

## атмосферата в играта

– онова особено качество, твърде подценявано понякога, което обаче е в състояние да превърне една игра в нещо повече от пореден представител на жанра си. Все пак обаче мисля, че е време да ви запозная и накратко с малко от историята.

Вие сте “El Presidente”. Демек президентът. При това вие сте държавен глава на малък карибски (означава латиноамерикански) остров на име Tropico. Разполагате с върховна власт, сравнима с тази на Бога. От вас зависи дали жителите ви ще са сити, дали ще имат достатъчно забавление, дали ще разполагат с Истински покрив над главата (за това малко по-нататък), дали ще имат работа, дали ще са политически доволни... Ако някога сте си мечтали да сте президент, заповядайте – тук ще изпитате

тръпката на властта в пълната ѝ сила, тя ще ви зарази, разтrese... но причинява и световъртеж, така че трябва да внимавате да не паднете от стола, пардон, от престола. Като редови представител на карибските държави, известни още и като бананови републики, вие сте в пряка зависимост от двете велики сили – САЩ и бившият СССР. Както виждате, Tropico е в състояние да ви върне назад във времето и да си спомните с умиление за отминалите години. Приятелството с двете велики сили носи дивиденди – кеш! В зависимост колко демократичен или ориентиран към работническата класа сте, получавате стимули под формата на суров кеш. Отношението на великите сили към вас се мени постоянно и построяването на някоя фабрика ще вдигне кинтите от Щатите, но ще сбръчка челата на управляващите в Кремъл. Приятелството с Щатите има и още една положителна черта – стимулира богатите американски туристи да харчат мазните си долари във вашите хотели, казина и барове. Но както е известно, комунизмът в Латинска Америка е основна гордост за всички симпатизанти на Ленин и разказите за Че или гордостта на народа – Фидел Кастро, са най-малкото отражение за ситуацията в карибския регион.

Политическата власт е икономическа, а икономическата власт е политическа. Затвореният кръг тук действа в пълна сила. Функциониращата индустрия е гаранция за икономиката ви като цяло, стимулираната ви като цяло икономика е гаранция за нарастването на количеството налични пари, количеството налични пари ви позволява да строите повече, което от своя

графика  
звук  
геймплей  
общо

★★★★★  
★★★★★  
★★★★★  
★★★★★

PC  
CD  
ROM

издател

1xCD

Gathering of Developers

<http://www.tropico.godgames.com>

системни изисквания

P 200 MHz, 32 MB RAM, Win 9x/NT/2K  
820 MB free HDD, DirectX 8, 3D Video



страна ви осигурява доволни граждани, а доволните граждани са с политически правилна ориентация – работят повече, откъдето следва, че индустрията (икономиката) ви цъфти. Естествено, нещата изглеждат прости, но далеч не са. Съвсем като в реалния живот.

Играта започва с изключително приятна анимация, която ви показва улиците на един град. Качеството на началната картина е сравнимо с това на игри като Little Big Adventure (който не си спомня – един такъв елипсовидно-кръгловат младеж с интересна опашка, който подскочаше и.. но това е една друга история) – семпло нарисувани картинки, в които правилните геометрически форми надделяват, а усещането е по-скоро от анимационен филм. След кратката начална опознавателна разходка вие попадате в двореца на ел Президенте (колко жалко, че хартията не може да пресъздаде невероятния тембър на гласа зад кадър и начина, по който той произнася тази думичка).

Съществува опцията tutorial, която е горещо препоръчителна. Не защото ще научите нещо чак толкова ново или нужно ви, за да просперирате в играта (както се оказва после, гадният tutorial спестява госта от малките тънкости) – разберете, че просто не можете да изпуснете този поток от английски думи с невероятен испански акцент, които ви обясняват, че това е къща, а това е ферма. Tropicis е Доказателството с голямо "Д", че добрите звукови ефекти могат да правят чудеса. През цялото ви управление, при всяко ваше действие, в ушите ви ще кнати приятна салса а ла Buena Vista Social Club. Освен музикалното оформление поощрение заслужават и потракването на сечките, чуковете на строителните работници, проскърцването на електроцентралите и въобще всеки специфичен звук в играта.

Както вече стана дума, трябва да изградите

### функционираща икономика

на малкия карибски остров Tropicis. Съществуват две опции за игра – предварително направени сценарии и произволно



генерирана карта. Има възможност и да доиграете започнатия tutorial. Един съвет – не избирайте сценариите, ако не сте абсолютно сигурен в способностите си да изградите инфраструктурата на острова – те са дяволски трудни. Много бързо се оказвате без кеш и загубите почват да се трупат, а без кеш сте загубен. Затова настройте карта по Ваш вкус.

Както всяка функционираща икономика, и тази на Tropicis се гради на два основни стълба – селско стопанство и индустрия. Освен тези два основни отрасли мо-



жете да развивате и активен туризъм, който носи стабилни приходи. На пръв поглед сравнително елементарни зависимости, но първото впечатление лъже. За да изградите вашето стопанство, вие се нуждате от работници, от много работници. Тъй като управлявате ос-

тров, първоначалният източник на свежа работна ръка ще бъдат имигрантите. По-късно в играта вашите тропиканци ще започнат да се размножават и по този начин лека-полека ще стабилизирате прираста си. Първото нещо, което трябва да направите, е да осигурите храна и подслон за хората. Докато се построят първите жилища, гражданите на Tropicis, подобно на всички свои латиноамерикански събратя, изграждат малки, гадни и миризливи бидонвили. Къщата в бидонвила представлява схлупена купчина ламарини. Първоначално върши работа, но в един момент гражданското недоволство започва осезателно да забавя

### производствените процеси

Изключително интересна опция в играта са президентските укази. Те се простират от провеждането на рекламна кампания за туризма през мерки за подобряване качеството на живота до подкупи и външнополитически интриги. Без тази си опция Tropicis не би притежавала и половината от чара си. Благодарение на президентските укази вие наистина имате пълно влияние върху случващото се в държавата.

Не мога да спестя обаче и няколкото си забележки по отношение на геймплея. Така например никъде не става ясно колко от жителите ви работят, колко от тях се нуждаят от подслон. Дребни, но крайно изнервящи в напредналия стадий на игра недомислици. Степента на трудност също би могла да бъде по-ниска. Дори в лесните мисии можете да си устроите зверски батък.

Двете страници не стигат да ви разкажа за всички чудатости на тази невероятна игра. Един съвет – не я играйте!!! Така ще се запалите, че като нищо може да пропуснете нещо интересно, като например рождения ден на някой роднина или ежедневната вечеря. Просто неописуемо...

Александър Бойчев

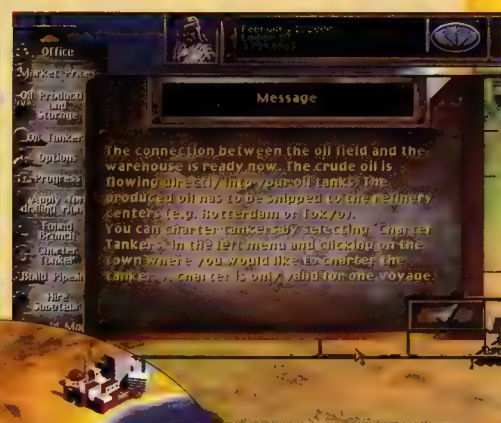


Ако имате афинитет към добива и търговията с петрол и кроите планове за светло бъдеще като петролен шейх, ще ви обземе първоначален ентузиазъм, когато видите Oil Tycoon – игра с претенциите за икономическа стратегия в петролния бизнес.

Стартирайки с капитал от 5 милиона долара и амбицията да завладеете света, вие се втурвате към нефтените кладенци, разпръснати по цялата земя – Саудитска Арабия, Тексас или Баку. Първоначално се заемате с проучвания и сондажи. След като намерите нефтено находище, закупвате необходимото оборудване и наемате квалифицирани кадри. Вече сте готови да се включите в търговията с петрол. Започвате да продавате добитата суровина на рафинерии, като следите къде е най-изгодната цена. Желателно е отделните браншове на компанията ви да са в различни краища на земята, за да имате удобен достъп до повече възлови центрове, изкупуващи суров петрол. След време може да построите собствена рафинерия и корабостроителница и така да спестите от таксите за наем и поддръжка на транспортните танкери. Необходимо е да изградите лаборатории за анализ, където учени и инженери разработват нови технологии в областта на нефтопреработвателната индустрия. Поемате и отговорността за благоустройството на градовете, в които са вашите сонди – строите пътища, училища, болници и центрове за развлечения. Разрастването им е гаранция за високия ви рейтинг, който покачва цената на вашите акции на борсата. Може да теглите краткосрочни или дългосрочни заеми от банката, но размерът им за жалост е ограничен. Така с упоритостта на Рокфелер постепенно се превръщате в доминираща фигу-

Видяла жабата, че подковават коня и тя си вдигнала крака или как Blackstar Interactive създадоха една посредствена икономическа стратегия

# OIL TYCOON



ра в световен мащаб.

Звучи обещаващо и завладяващо, но, уви – по-дългият престой в света на Oil Tycoon е изнервящ и ви кара да се чувствате неудовлетворен и измамен.

## Управлението на играта е мутно

и абсолютно несъвместимо с динамиката на една уважаваща себе си стратегия в реално време. Няма нито един бърз клавиш и вие тичате през глава от едно меню в друго като използвате единствено и само вашата мишка. След много-часови лупинги ви е все едно дали ще банкрутирате или триумфирате. Съществува и вариант за игра в по-бавния turn-based mode, но и това не е спасение от несъвършенствата на Oil Tycoon. С ужас започвате да се питате къде се намирате, тъй като отделните гра-

дове са с еднаква архитектура. Blackstar Interactive щедро обещава на сайта си триизмерни обекти, но от тях няма и следа.

Графиката е посредствена, навистична и плоска. Същото може да се каже и за звука – архаичен и скучен. Добре, че вървят музикални cd-та докато мерите сили с конкуренцията. Може да играете срещу пет противници с поведение на истински финансови акули. Не можах да намеря ентузиаст, с когото да се състезавам в multiplayer режим, но Oil Tycoon е истинско изпитание дори и за улегнали и спокойни хора. При изобилието от икономически симулатори съм сигурен, че може да намерите по-подходяща игра и да с радост да забравите за загубените часове с тази неуспешна стратегия.

Васко Чаворски

графика  
звук  
геймплей  
общо

★★★★★  
★★★★★  
★★★★★  
★★★★★

PC  
CD  
ROM

издател

1xCD

Blackstar Interactive

<http://www.oil-tycoon.de>

системни изисквания

PII 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x

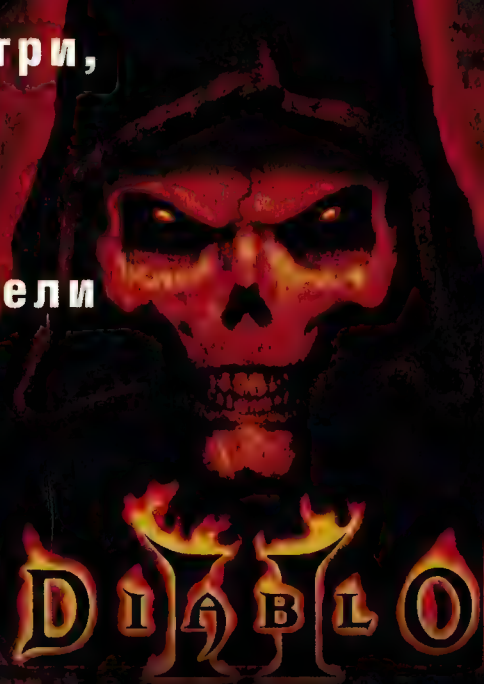
150 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video







най-нови лицензирани игри,  
50 компютъра  
**Pentium III,**  
667Mhz,  
19" монитори,  
мощни графични ускорители  
**Geforce2**  
PlayStation 2



гарантиран бърз  
достъп до INTERNET

ползване на  
HEADOFF мрежата

компютърен клуб

МАСКАТА



само 1 лев на час

Компютърен клуб МАСКАТА Z  
ул. Д-р Стефан Сарафов 24  
тел.: 953 41 29, 088 887 672

Предлагаме Ви: уютно кафе, зала с климатик,  
магазин за софтуер и хардуер





Стратегиите в реално време са нещо много хубаво. Но кога за последен път родният ви град е бил нападен от космически насекоми, триметрови мутанти или полудели роботи убийци? А и кога още в първата мисия на някоя игра сте разполагали с най-високото технологично ниво? Или достатъчно ресурси за организирането на качествено меле? За съжаление или радост сюжетите на повечето RTS-и ни отдалечават на огромни разстояния във времето и пространството. Почти задължителни моменти са: хубаво и добре подредено общество, боядисани в бяло къщички, дворове с люлчици и тонове детски смях, които изведнъж са сринати от подъл съюзник, нашественик, извънземно или природен катаклизъм. Игрите, които малко или много се доближават до реалния живот, определено са в малцинство. Обикновено се забавляват със събития, отстоящи на поне петдесетина години. Ето защо винаги ми е било интересно, когато се появи нещо ново, семпло и най-вече близко до действителността. Economic War се оказва именно това. Тя е малка сладка стратегия, пряко свързана с някои от исконните начала на човешкото съществуване...

### Големият кокал,

парчето кекс и тоновете финикийски знаци са явните двигатели на милото ни общество от поне три хиляди години насам. Реалните причини за войни, колонизации, кризи и банални научни открития са скрити зад добре поддържани икономически интереси. Идеята на стратегията е проста – играчът е глава на държава и управлява с "железния" си юмрук. Крайната цел е ясна – световно господство или поне пълен монопол в даден отрасъл.

Поредната икономическа симулация в жанра на реалновремевите игри, поела нелекия път да покорява сърцата на верните фенове. За кокала и подкупа

# ECONOMIC WAR



Стратегията е забавна. За съжаление сингълплеят ѝ е направо миниатюрен. Възможните мисии се превъртат за по-малко от ден. Е, в случая количеството е отстъпило в полза на качеството. Достъпните пет сценарии са наистина весели и увлекателни. В първия се повтарят събитията около Студената война и по-точно събирането на безкрайни арсенали. Номерът е да се натрупа количество оръжие, способно да дезинтегрира половината Слънчева система. Вторият сценарий се занимава с хранителна криза, която се развихря нейде из първото десетилетие на настоящия век. Износът на царевица и биотехнологиите се превръщат в най-добрия приятел на човека. Третата история е свързана с пазара на мобилни телефони и всякакви преносими електронни гаджети. Четвъртата разисква петролна

криза, петата – недостиг в доставката на работещи човешки органи. Във всеки от сценариите има десетина основни действащи страни. Половината от държавите за всяка една мисия са неизбираеми. Допустимите за контрол нации не са много. Комплектът обикновено включва САЩ, Великобритания, Китай и Русия. Всяка една от страните има своя отделна моментна цел. Разнообразието е голямо – от провал на правителството на Китай до достигане ранг на

### Втори износител на гомати

в света. Воденето на действието е повече от брутално. Общата максима е "целта оправдава средствата". Шпионаж, контрашпионаж, подкупи, заплахи – всички малки бижута на световната дипломация се

ECONOMIC RTS

**графика** ★★★★★

**звук** ★★★★★

**геймплей** ★★★★★

**общо** ★★★★★

**издател** 1xCD  
Montecristo

<http://www.montecristogames.com>

**системни изисквания**

Pii 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x

250 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video







използват  
с пълна сила.

Един средностатистически иезуит би се изчервил, ако види поне половината от подходите, които се прилагат в тази игра. Международните отношения в повечето случаи са силно обтегнати. Подписване на договор с Куба може да доведе до световен конфликт за по-малко от тридесет секунди. В подобни ситуации някой вражески настроен индеец заплашва с оръжие, което изстрелва още преди разпращането на официалните ноти. Войната може да разреши много проблеми, но обикновено ражда пет пъти повече. Много по-добре е да се намери съответният чуждестранен чиновник. Подкупите в играта ваят като из ведро. Правилният подарък на подходящото място и време може да замести неколкомесечни прего-

вори и цял ракетен батальон.

Играта го голяма степен не предлага нищо ново – присъстват ресурси, сгради и комплекси развиващи технологии. Оръжейната система е в стила на добрия стар другар Хрушчов. Военните заводи правят само ракети. Част от тях се използват за защита, други за непреднамерени агресии. По принцип една ракета гърми една постройка. Сградите имат възможност за "самопоправки". Заводите, мините и т.н. имат производствен цикъл един месец. Каквото правят, правят го за тридесет дни. Складове и тем подобни неща отсъстват. Стоките са в непрекъснато обръщение.

### Графиките

на играта са адски приятни – от менютата, през портретите на световните лидери до картинки-

те по картата. Физиономийките, с които можете да окичите ръководителя на страната, която управлявате, са достатъчно, за да задоволите и най-извратените си изисквания. Присъстват всички раси от най-светлите представители на Скандинавието през тъмните балкански и азиатски субекти до още по-тъмните жители на африканския континент. Играта е изпълнена с малки сладки анимирани детайли. Качеството на повечето от тях е наистина добро. Заводите, мините и рафинериите живеят свой собствен живот и се поклащат в някакъв определено неразбираем ритъм. Особено забавни са бунтовете, вдигани от недоволни гласоподаватели – по улиците излизат малки човечета с плакати, които биват атакувани от миниатюрни полицейски колички. Някои от тях имат дори и водни пръскалки, с които отбиват протестантите. Друг весел момент е ракетното нападение. И по-точно голямото червено копче, което трябва да се натисне, за да се задействат "смъртоносните" машини.

Музиката и звуковите ефекти са незабележими. Не се различават по нищо от коя да е друга стратегия. Качеството им е добро. Но всъщност едва ли някой би успял да прецака писукания от този ранг.

### Управлението

наг действието е сравнително лесно. В случая мишката е най-добрият приятел на всеки световен лидер. Командите, които се дават, не са кой знае колко сложни. Менютата са лесни за ориентация. Туториал присъства и е разделен на няколко части. Хубавото е, че за разлика от повечето игри мисиите в него са много кратки. Не отнемат повече от десет минути, а обясняват основните правила и действия. Същевременно голяма част от по-малките детайли си остават скрити и се предлагат в течение на самото действие.

Като цяло Economic War е добра, дори много добра. Не предлага нищо кой знае какво, но определено заслужава да се види. Изиграва се бързо и осигурява поне половин ден качествено забавление...

Сергей Ганчев



Просто Играта за всички фанове на жанра адвенчър. Дългоочакваната трета част вече е факт и е време за нови AMBIENT ИЗЖИВЯВАНИЯ.

# MYST III EXILE

...И отново не знам откъде да започна. Винаги става така, когато прекалено много се вълнувам, а през последните три дни сигурно съм спал не повече от 5-6 часа. Причината е ясна! Ясна е вече толкова дълго време и ме държеше в напрежение близо две години. Колкото повече приближаваше датата на издаване, толкова повече се боях да не бъда разочарован за пореден път. От друга страна се успокоявах с факта, че издателите Presto Studios до този момент не са правили нито една погрешна стъпка. Още с първата си издадена през 1993 г. игра "The Journeyman Project" се разбира, че в компанията работят невероятно креативни хора. Всъщност отначало Presto е основана от осем младежи, които взимат назаем пари от родителите си и решават да наемат малка къща, където да се затворят заедно с мечтите и идеите си. През следващите две години те успяват да продължат "JP" с още три серии: Buried In Time, Pegasus Prime и Legacy Of Time.

1993-та е знаменателна за тях – на пазара излиза MYST. Играта преобръща тотално представите за компютърни забавления по това време и няколко милиона семейства останаха по домовете си, докато на разрешат всички загадки и пъзе-



ли от първата част. Четири години по-късно Суан издадоха и продължението на историята – RIVEN. Играта изглеждаше доста убедително в графично отношение, като и до този момент се счита за образец в жанра.

Влиянието на MYST по света е толкова голямо, че дори се превърна в нарицателно за всички клонинги, които междувремето се появяваха на пазара, като повечето от тях се провалиха с гръм и трясък. Поредицата MYST се превърна в

еталон за перфектната игра, за неповторимо приключение и емоция. Не е нужно да обяснявам защо на времето реших да кръстя геймърското предаване по ММ именно така. Ако тръгнем да задълбаваме прекалено много в търсене на значението на думата, ще открием просто един "корен" (myst – съкратено от mystical – мистично). Тези четири букви са достатъчно емблематични и съдържат цялата атмосфера и магия, присъстваща в трите части на играта.

графика ★★★★★★  
звук ★★★★★★  
геймплей ★★★★★★  
общо ★★★★★★

PC  
CD  
ROM

издател 4xCD  
Ubisoft

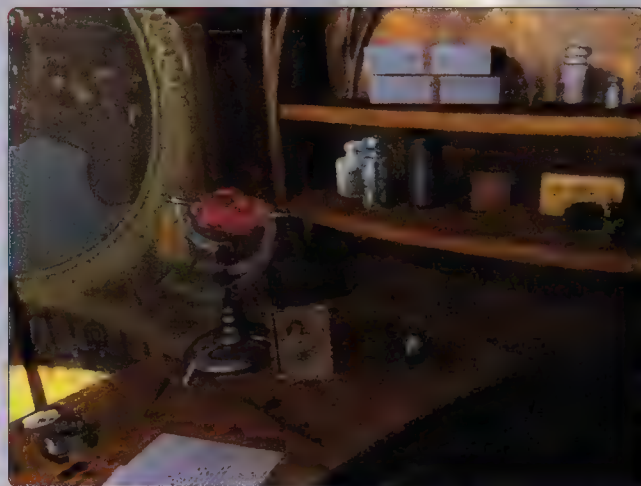
[www.myst3.com](http://www.myst3.com)

системни изисквания

P 300 MHz, 32 MB RAM, Win 98/ME  
300 MB HDD, DirectX 8+, 3D Video







Когато през миналата година излезе RealMyst, стана ясно, че Exile ще бъде безкомпромисен. Създаден в доста комерсиален мащаб, MYST III: EXILE стои на страна от помпозната 3D версия на първата част. Целта, разбира се, е играта да достигне до възможно повече потребители, най-вече с достъпните си системни изисквания. И този път е заложено на класиката, в която все пак присъстват изключително много нововъведения.

Но нека започнем с

### историята

MYST3 представя новия герой в поредицата (ролята се играе от Brad Dourif, участвал в "Полет над кукувиче гнездо") – съкрушен от

мъка човек, чието свят е унищожен от Sirrus и Achenar – синовете на Atrus и Catherine.

Въпросният човек дълго време се укрива в създадени от Atrus измерения, изчаквайки удобен момент за отмъщение. Междувременно писателят и съпругата му успяват да възстановят контакт с цивилизацията Д'ни, която стои в основата на историята. Хората Д'ни притежават уникалните познания за така наречените "свързващи книги", които могат да пренасят човек от един свят в друг. След като в Riven техният дом бива почти унищожен, Atrus се надява да успее да положи основите и да възстанови отново пълния му блясък.

За целта той създава нов свят

Relishjam, където да може спокойно да твори. Книгата, в която описва новия свят на Д'ни, бива открадната, след което веднага се втурваме да проследим непознатия злосторник и да намерим начин да я върнем.

Действието в Exile се развива в пет свята: J'nain, Voltaic, Amateria, Edappa и Relishjam. Всеки от тях притежава невероятна магнетичност, която е в състояние да "упои" съзнанието ви, повярвайте ми.

Ако мога с една дума да определя атмосферата, ще използвам думата ambient. Още след първите две минути

### оставате без дъх

По принцип 360-градусовата ро-

**1 лев на час**

# INTERNET GAME CLUB

GATTACA

come and play

**5 лв. нощна**

Игри в Headoff мрежа.  
Компютри -  
Duron 800 Mhz,  
256 RAM,  
17" Flat Monitors,  
Geforce 2 MX.  
29" TV + Sony  
Playstation 2.

бул. "Ал. Стамболийски"

бул. "Витоша"

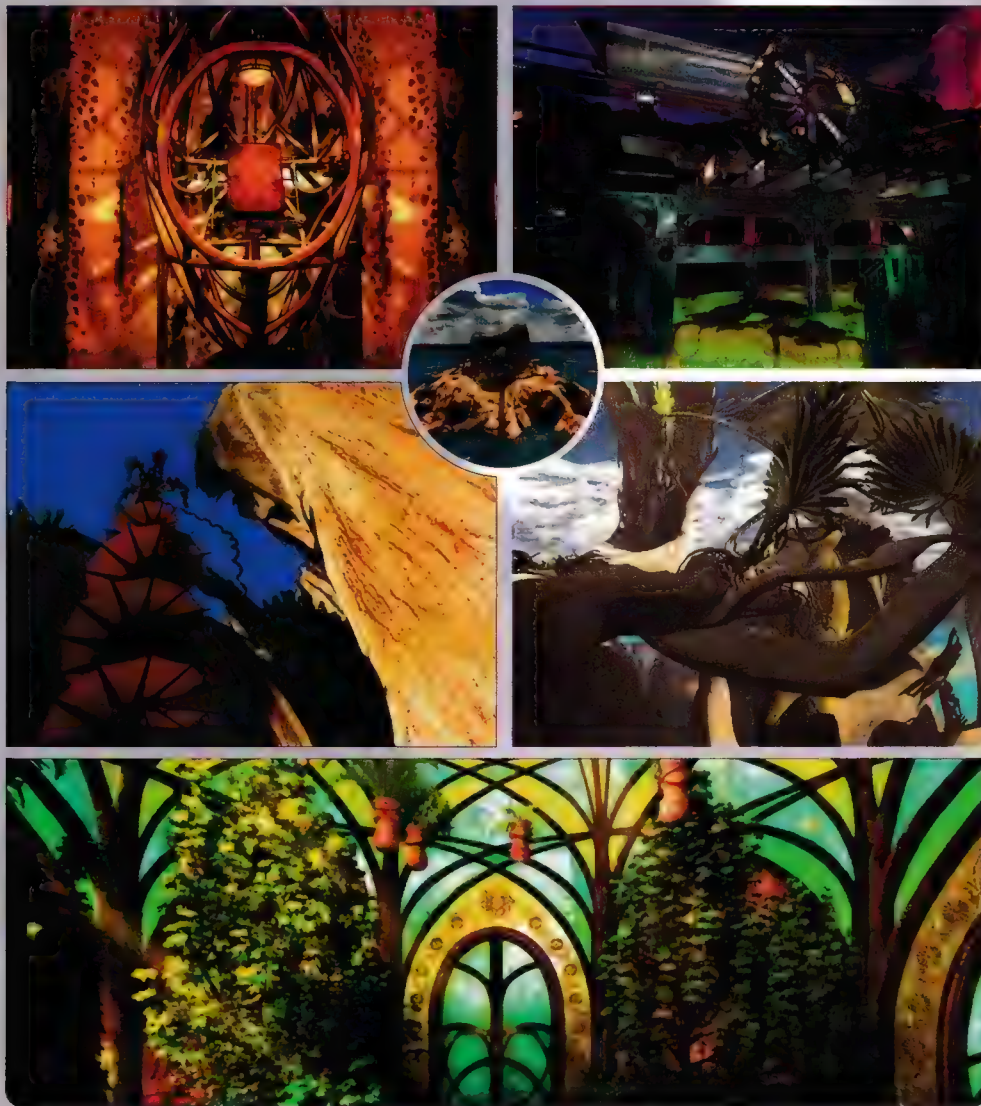
ул. "Позитано"

бул. "Св. София"

бул. "Св. Негеля"

бул. "Витоша"





тация на камерата не носи това специфично кинематографично усещане, характерно за добрите игри. В Exile обаче комбинирането на междинни анимации с актьорите и цялостния геймплей е невероятно хомогенно. Всичко е толкова добре изгладено и изпипано... Почти нямам забележки в графично отношение. Цялата тази компактност на играта ще успее да достигне и до компютрите на най-заклетите куест-фенове, чийто "машини" рядко се ъпгрейdvат. Изискванията са доста прилични и не бива да притесняват тези, които бяха докарани до истерия при появата на RealMyst, чийто тежък графичен енджин попречи на доста геймъри.

В геймплея на Exile няма да открием нищо ново. Споменах по-горе определението класика и мисля да се придържам към него. Въпреки че това определение принципно би ограничило доста една рецензия, веднага бързам да изясня няколко неща. Най-напред създателите са прибягнали до много хитрости, за

да оптимизират максимално средата, така че дори и при повече движение на фреймовете да няма проблем. При актьорите липсва накъсването в движенията, дори и когато диалогът спира и преминава в друго действие. Всичко е много плавно.

Удобство в играта е зип-режимът, който позволява да преминавате от едно място на друго, без да се налага да изминавате целия път.

Загадките са поне

**три пъти повече**

отколкото в Riven. Сега вече не се усеща тази празнота, която беше основен недостатък във втората част от поредицата. Още в самото начало ще се сблъскате с нелеката задача да настроите система от огледала, както и със загадка, при която ще трябва да си играете с огромно кълбо, докато го накарате да си отиде на мястото. Предиизвикателствата в другите светове са невероятни и много

разнообразни. Не искам да изброявам конкретно всички пъзели, с които ще се сблъскате, за да не развалям удоволствието от играта. Мога само да кажа, че нивото на трудност е малко по-ниско от това на предшестващите части и мисля, че най-сетне е намерен перфектният баланс.

В Exile този път ръчките и лостовете, които са неизменна част от всеки куест, са заменени в повечето случаи със сложни системи от непознати уреди и бутони. Пълно е и с доста подвеждащи моменти, които приличат на пъзели, но всъщност не са. Забавно, нали?

Стоиш пред голяма маса и си играеш с пипалото на хищно растение, прекарваш поне час, умувайки над логиката и накрая се оказва, че всичко това е просто част от добрата интерактивност на играта.

Забелязахте ли колко често употребявам думите "баланс", "хомогенност", "компактност", "плавност"... това е гаранция от моя страна, че ще се насладите максимално на играта и че ще ви е доста трудно да намерите недостатъци. Лошата новина е, че в Европа излиза чак през септември, за да може да бъде локализирана навсякъде и да няма оцетени.

Това е нож с две остриета за издателите от Стария континент, защото

**поръчките по Интернет от Европа вече са надхвърлили 500 000 бройки**

Т.е. много геймъри нямат търпение да се докопат до играта и използват Интернет магазини, за да си я доставят предварително. Вие, разбира се, ще намерите алтернатива.

За съжаление мястото, в което трябва да се разпротра в рамките на този брой, е твърде ограничено. В момента се опитвам да издействам продължение в следващия брой. :)

Ако това се случи, ще ви разкажа подробно за всеки един от световете, както и ще ви срещна отблизо със създателите на играта.

Сега съм затъмнил стаята си.. Оставил съм няколко свещи да горят. Слагам последната точка тук.

И се връщам към МИСТ....

*Роро*



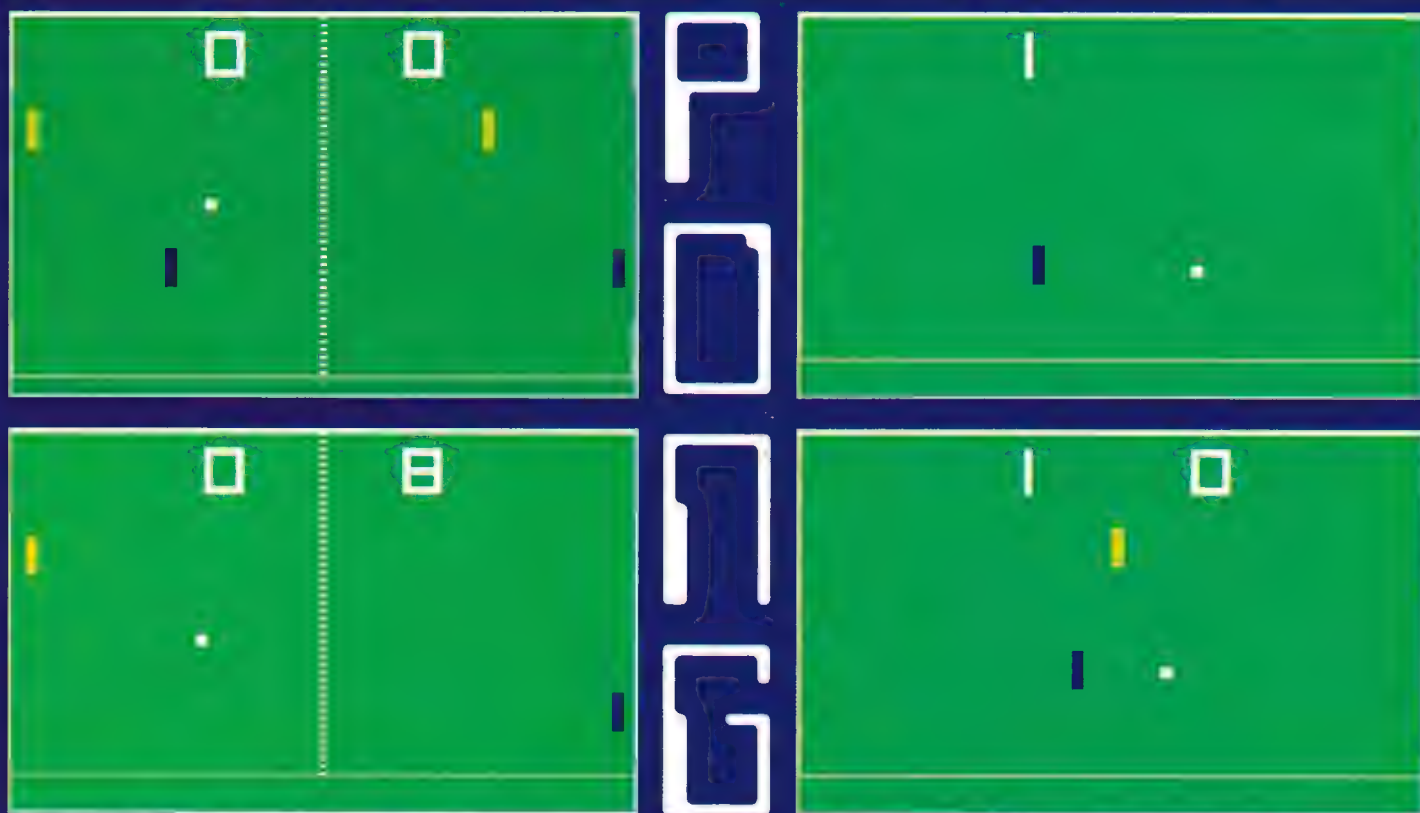
**В** предишния брой рубриката "Ретро" «върна светлина върху спора за титлата "баща на гейминг индустрията". Този път ще стане дума за абсолютния лидер в класацията на ретровеличията – Pong. Описанието на играта е просто – две чертички, съответно в левия и десния край на екрана (тенисиста) си подхвърлят гигантски пиксел (топка) през дълга линия в средата на екрана (мрежа). За всяка пропусната точка се отброява точка в полза на по-хитрия. Разбира се, съществуват и някакви разновидности, появили се във времето, но за тях ще стане дума по-долу. Поинтересна всъщност е самата история на играта, тъй като Pong съществува в много разновидности, появили се в периода след 1972-ра.

Първата игра, която се появява с името Pong, е всъщност и първият продукт на легендарната фирма Atari. В действителност обаче Ноулан Бушнел (основа-

да наподобяват тези от хокея, баскетбола и други игри с топка).

По-късните версии на Pong, които се появяват в периода 1975-1977 г., представят и прототипите на познатите ни днес pinball-и и ралита (разбира се, в много опростен вариант). Основните производители остават Atari и Magnavox, а последните пускат поне пет версии на игралната си конзола, като в една от тях белите чертички са заменени от стилизирани версии на човечета. Някъде по това време Texas Instruments започват производството на интегриран чип, който заедно с още няколко други става база за появата на голямо количество клонинги.

Един основен момент, който пропускат да предвидят основните производители на Pong, са пиратските версии, пълзнали в следващите няколко години по целия свят (в това число и в България). Вероятно първата



телят на Atari) изкопира идеята за Pong от демонстрация на тенис игра, правена за Magnavox Odyssey (първата видеоконзола). За тази си волност през 1972-ра година му се налага да плати \$700 000, за да откупи лицензните права. Тъй като отначало никой производител на електроника не желае да сключи договор с Atari, първият прототип на играта е разположен в някакъв бар в Щатите. За по-малко от ден играта успява да забие, но не поради програмна грешка, а защото отделението за събиране на монетите било претъпкано. До края на 1973-та Atari отбелязва продажбите на приблизително 10 000 монетни автомата с Pong. Следващата стъпка е появата на домашни версии на Pong, а след сключване на споразумение между Atari и Sears се появяват куп разновидности на играта, някои с четирима играчи, а други с променени правила (така че

игра, до която съм се докопал, е именно тази и още си спомням часовете, прекарани в ротативчене на контролните въртки, които движеха чертичките по телевизионния екран. Беше нещо като лукс.

Първоначално ми се искаше да събера информация за всички разновидности на игралните системи, по които се е виждал Pong, но се оказа, че някой го е направил преди мен и цялата информация е публикувана на адрес <http://www.pong-story.com>. Горещо ви препоръчвам да отделите час за разходка из сайта, в противен случай е много вероятно да не разберете за какво вменяване всъщност става дума.

От <http://home.worldnet.fr/~winter/pong/zip/pong60.zip> може да изтеглите съвсем работеща симулация на играта.

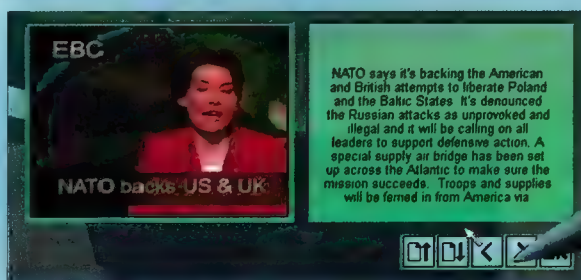
Георги Пенков



# EUROFIGHTER TYPHOON

След пет години чакане е време за продължението на най-популярната някога авиосимулация Eurofighter 2000. Този път играта е насочена не към утвърдената клиентела – основна цел са нови играчи. Вярно, интерфейсьт е user-friendly, но едва ли истинските ѝ фенове ще подскочат от радост. Ах, защо!

**Б**ойните самолети са нещо много скъпо и трудно за производство. Играчката е страшна, разработването, материалите – всичко струва луди пари. По света само десетина страни са се наели да правят тези скъпоструващи машини. И никак не е чудно, че част от европейските държави се обединиха и си направиха свой собствен изтребител от последно поколение. Името му, както е известно, е Eurofighter. Зажагнелите за глътка свеж въздух симулаторни производители веднага нагрябиха идеята. Преди пет години се появи заглавието Eurofighter 2000, което успя да спечели феновете на симулаторите с две неща – невероятна графика и високо ниво на реализъм. Това беше първият симулатор с абсолютно реалистичен и активен кокпит, първият с реалистичен терен, въобще беше първият авиосимулатор от новото поколение. Този път издатели са Rage Software, а авторите са старите от DID (Digital Image Design) и ето го техният втори опит за симулатор. Спорно е обаче доколко новият Eurofighter Typhoon предлага отново революционни решения.



## Действие

Eurofighter Typhoon предлага две истории. Първата е в мирно време, втората във война. Главният противник са руснаците. В първия вариант на играта НАТО и Русия си погаждат малки номерца и опъват нервите си до скъсване. Във втория бившият Съветски съюз не издържа на напрежението и запалва малък международен конфликт, презгазва Полша и т.н. Световните събития се следят от новинарски емисии, които се прожектират в отделен прозорец. Като цяло действието на играта е линейно и проследява минута по минута развитието на конфликта. Независимо от избрания сценарий симулаторът започва с избор на пилоти. Играчът има възможност да управлява едновременно екип от шестима авиатори. В началото на играта всичките подопечни летци са разположени в база нягде из пределите на Североатлантическия пакт. Мисиите се получават поотделно за всеки от избраниците. Разнообразието е голямо. От прости разузнавателни полети през прехващането на масирано нападение до потопяването на подводници. Играчът има контрол само върху последния етап от подготовката, а именно

въоръжението и управлението на самолета. Екипировката, която се избира за самолета, не е много разнообразна. Съществуват няколко предварително заложили схеми на натоварване, които могат да се използват. Когато се заемете с даден човек, играта се грижи сама за останалите. Ако не са в полет, пилотите играят на билиард или чакат някой да ги извади от студени водни океана, където са попаднали след поредната злощастна мисия. Шестимата герои се викат с помощта на меню, скрито в долната част на екрана. Към този своеобразен taskbar е прикрепена и една малка камерка. С нейна помощ играчът може да наблюдава полетите на своите съюзници или врагове. Опцията е интересна и си заслужава поне пет минути внимание. Детайлите са забавни. Може да се проследи почти всичко – от транспортни самолети до крилати ракети на противника. Последните избухват зрелищно при достигането на целите си.

## Управление

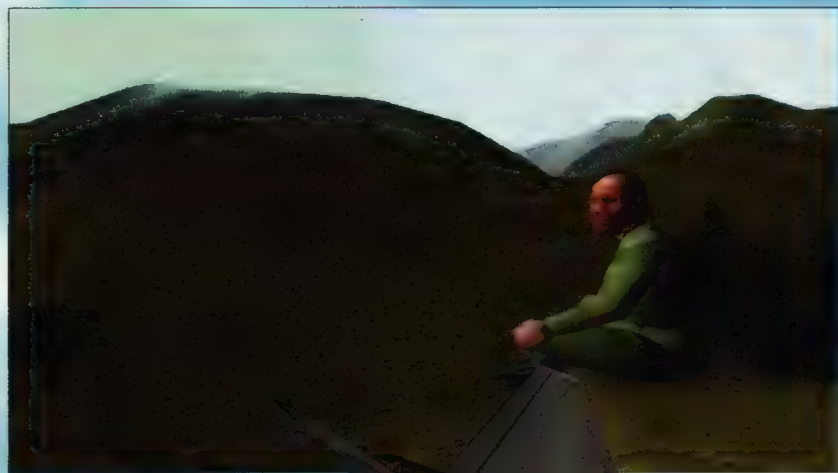
Управлението на самолета е лесно. Симулаторът не е от игрите, чиито упътвания заемат половин килограм хартия. Контролът се

графика ★★★★★★  
звук ★★★★★★  
геймплей ★★★★★★  
общо ★★★★★★

PC  
CD  
ROM

издател 1xCD  
Rage Software  
<http://www.eurofighter-typhoon.net>  
системни изисквания  
P II 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x  
300 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video





осъществява чрез пет/шест основни клавиша. В началото на първите мисии играта сама си обяснява кое за какво е. Добре е симулаторът да се играе с джойстик. По принцип винаги може да се използва и клавиатурата, но усещането в никои случай няма да е същото, а и фините лупинги ще са леко затруднени. До голяма степен реализмът на играта се дължи на управлението. Eurofighter е от малкото подобни произведения, в които земното ускорение (известно още като G) има някакво значение. Сигурно поне веднъж през живота си сте се качвали на гондола – нагоре, надолу, разбъркани вътрешности. Резките изкачвания или спускания причиняват отявлени проблеми на пилотите. Когато G надмине стойности над 7 или 8, пилотът започва да се задъхва и екранът почернява. Максималната стойност, до която успях да достигна, беше 12 G. При това екранът почерня напълно. Всъщност при такова ускорение (без предпазни средства) един среднестатистически човек ще се сплеска побързо и от гнил домат. Ако G придобие отрицателни стойности, екранът става червен и подопечният пилот изпада в несвяст. Тези две малки подробности ограничават

силно волното мяткане из пространството. Като следствие резките маневри на пет метра от земята стават силно нежелателни.

### Графика и звук

Графиките на играта не са най-доброто, което съм виждал. Детайлите в самолета са малко и са сравнително размити. Кабината е тъмна. Повечето копчета и кинескопи по таблото са статични. Основните цветове са черно и сигнално зелено, като ефектът е на истина гразнещ. Главните информационни екрани са изнесени доста изкуствено в долните лява и дясна част на кокпита. Индикация за скоростта, височината и целите са изкарани върху предното стъкло на каската на пилота. При въртенето на главата основните данни се мърдат с центъра на погледа. Отстрани самолетът изглежда добре. Малките нещица, които би трябвало да се движат по време на полет, наистина мърдат – от въздушната спирачка до елероните. Приятно впечатление правят оръжията. Ракетите се изстрелват суперреалистично, а бомбите поразяват целта си. Външното оформление на играта е значително по-добро от вътрешното. За съжаление няма

нико един страничен поглед, който може да се използва за управление на машината. Допълнителните детайли като катапултиране и спасителни мисии са добри. Напомнят силно на оформлението на среднестатистически 3D екшън. Особено забавни са спасителните мисии и разпитите на падналите в плен пилоти.

Ако сте попадали на симулатори за последните десетина години, сигурно сте забелязали, че звукът почти навсякъде е еднакъв. Явно след изобретяването на звуковете карти авторите на подобни игри са стигнали до своя връх и не искат да мърдат повече. Eurofighter Turphoon не прави изключение. Ефектите са сносни, но не внасят нищо ново. Определено на по-подходящите места из действието са направени опити да се прикачи и малко музика. Не е кой знае какво, но поне не е гразнеща.

Накрая мога само да кажа, че Eurofighter е един хубав и сравнително добре направен симулатор. В играта няма различни самолети за управление и разнообразие в терените, над които се лети, сценариите са малко плоски, но от началото на годината досега май не е излизало нищо по-добро. Така че ако обичате симулаторите, направете всичко възможно да изкопаете продукта на Rage отнякъде, седнете пред машината и изкарайте поне два приятни часа...

Сергей Ганчев



Това е заглавие, което едва ли ще преобърне представите ви за това какво е квест, нито пък ще накара някой Quake-маниак да се влюби в жанра... Едно обаче е ясно - то ще ни осигури зашеметяващо и пълно приключение, което ще ни припомни доброто старо време, което може би малко сме позабравили



# RUNAWAY

## a road adventure

### В резюме...

Разбира се, ще започна с историята.

Ню Йорк, 2000 година. Вие се наричате Брайън и сте

студент, който е на път да завърши колежа. Той си пада малко или много гийк. Един ден, прибирайки се от лекции, героят инцидентно се сблъсква с една привлекателна мадама, ескортирана от две въоръжени до зъби горили. Нищо неподозиращият младок решава да помогне на Джина, както всъщност се казва непознатата. Тя се оказва стрийптизърка в нощен клуб и в нейните ръце попада нещо, което е от изключителна важност за местната мафия. По този начин и ние се оказваме замесени в една сложна плетеница от лъжи, интриги, амбиции, предизвикани от този

пактерите си.

Както подсказва заглавието на играта, заветна цел е да се измъкнете под носа на мафиотите. Но това не е цялата идея на Runaway: A Road Adventure. Бягайки от мафията, нашето момче извървява дългия път на самопознанието и осъзнаването. Героят разбира, че не всичко е толкова каквото изглежда, и се сблъсква със суровата реалност. Плесницата, която тези разкрития му нанасят, не попарва мечтите му. По-важното е, че междувременно хлапето се превръща в истински мъж и вместо егоизъм, в поведението му започва да се усеща загриженост и човечност.

Е, то моето май не беше точно резюме, но пък представете си как би изглеждала разширената версия... :-)

### Погрибностите...

По време на игра ще срещнете разнообразни герои. Създателите ни обещават абсолютно индивидуални характери, външност и поведение на всеки един от около петдесетината компютърно симулирани персонажи. Част от NPC-тата,



мистериозен предмет. И тъй като става дума за мно-о-о-го пари, стига се до убийство. Следват много разкрития и обрати, които евентуално ще ви доведат и до захаросания край, когато двамата главни герои се събират и заживяват щастливо въпреки всички различия в ха-



Увесил нос, той си стоеше съвсем сам на прашния рафт. Хората от доста време не се интересуваха от него. Имаше много по-нови игри в лъскави опаковки, които се разграбваха в момента, когато пристигаха в магазина... Един ден обаче това ще се промени и квестът ще възвърне позагубената си слава...

Този ден изглежда не е чак толкова далече, ако се съди по предварителната информация за Runaway: A Road Adventure – новата игра на момчетата от Pendulo Studios. Датите за пускането ѝ в Англия и Германия са след няколко седмици (което ще рече, че когато четете това, тя дори може би вече ще е факт на пазара). Можем само да гадаем кога ще се появи и в България.

На мен обаче не ми се иска да пригласям на онези, които стигат до поразителното откритие, че "жанрът не е мъртъв!", всеки път щом излезе нов квест. Разбира се, че не е мъртъв. Но и целта на тази статия не е да говоря само за това колко много ме радва този факт. :-) Така че ще давам по-накратко.



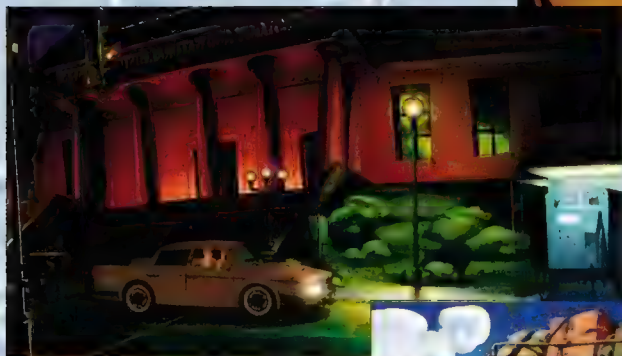
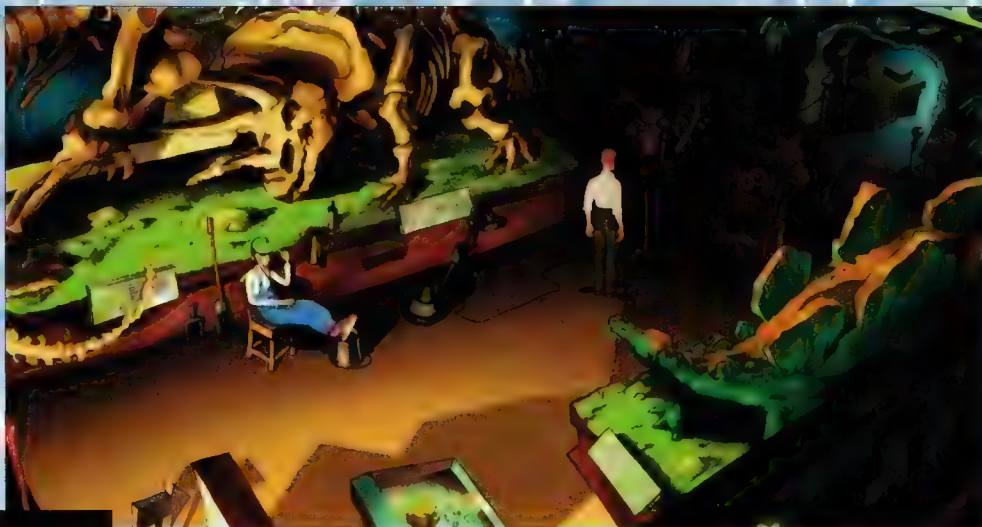
издател

Dinamic Multimedia / Pendulo Studios

<http://www.pendulostudios.com>



за които имам информация, са наистина интересни. Ще имаме неприятната среща с наеман убиец от мафията, чийто специалитет е да хвърля ножове. Ще се сблъскаме с един столетник, който е представител на коренното население на Америка. Освен това ще си пообщуваме с религиозен служител от испански произход, както и с още много други все така оригинални и свежи образи. Всеки от тези герои, според гумите на авторите, трябва да има забележителен изкуствен интелект.



Стильът на играта ще има много общо с Broken Sword, Monkey Island, 3 Sculls и други подобни класици в жанра без да ги копира. Аз по-скоро бих определила това като поклон пред безспорните хитове. Приликите са най-вече в графично отношение. Очаквайте весели и шарени анимации, типични за cartoon-стила. Авторите обещава чудеса, изградени с помощта на 3D-обекти в двуизмерния свят на героите. Би трябвало да видим и перфектни изпълнения на сенките и други зрелищни сцени. Добавете и повече от половин час филмчета и ще сте близо до истината.

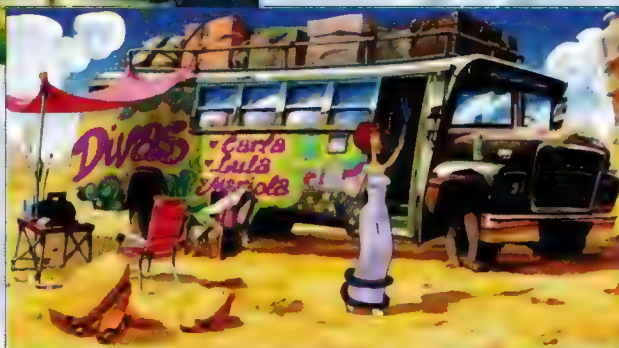
Продуктът ще предлага най-високата разделителна способност, виждана досега в този тип игри! Звучи грандиозно, а? Е, само звучи така. Надявам се, че не си мислите за нещо от сорта на 1600x1200 примерно. Става дума за невероятната резолюция от... 1024x768 в 16-битов цвят. Според рекламите (разбира се :-)) звукът също няма да бледнее. В саундтрака се очаква смесица между звученето на Шерил Кроу и Garbage. Лично аз не си представям точно какво ще се получи, но мигът на истината ще

настъпи скоро.

Интерфейсът ще е елементарен и лесноуловим, въпреки че играта е предназначена за тийнейджърска и по-възрастна публика. По предва-

всичко навсякъде, докато се получи", ако иска да се порадва на някакъв прогрес. Бета-версията на играта съдържа и доста бъгове. Най-неприятни грешки се получават при движенията на героите. Това обаче би трябвало да се изчисти в окончателния вариант.

Ами в общи линии това са основните моменти в Runaway: A Road Adventure. От всички суперлативи, които прочетох, наистина останах с впечатлението, че тя ще е нещо, което си заслужава отделеното внимание. Очаквам с нетърпение тази игра. Изглежда ще е поредното доказателство, че съдбата на куестовите не е да събират прах по рафтовете. Като съм се разговорила така, навява ме една носталгия за добрите стари времена, когато на компютъра ми бяха инсталирани едни такива миниатюрни (на фона на сегашните), скромни игрици, които



рителна информация ще разполагате с четири възможности за действие, които се превключват посредством кликване с десния бутон на мишката. С левия ще изпълнявате избраната команда, посочвайки обекта, върху който я извършвате. Нивото на трудност в първите две глави на играта ще е ниско, но колкото повече напредвате, толкова по-заплетени ще стават загадките. Изглежда те всичките ще са логически, което си е истински напредък.

Сигурно си спомняте някои загадания, в които геймърът трябва да действа на принципа "пробвай

обаче по стойност изобщо не отстъпват на сегашните.

Спомнете си за Legend of Kyrandia, Quest for Glory и още много, много други любими игри. Ако навремето те са ви харесали, гарантирам ви, че и Runaway: A Road Adventure ще ви накара да осъмвате пред монитора със сенки под очите.

А сега ни остава само да гледаме шарените скрипшотовете, да им се радваме и със затаен дъх да очакваме това голямо (а за някои – не чак толкова голямо :-)) събитие на геймърския пазар.

Лили Стоилова



Какво и защо играят останалите хора...

# Dungeons & Dragons

**К**акто е тръгнало, доста хора започнаха да се интересуват от тази страница. За това реших в този брой да ви разкажа по-подробно за Dungeons & Dragons. Няма да ви обяснявам какво представлява системата или да ви уча на правилата. Ще пиша с една единствена цел – да ви запаля! За да се заинтригувате и да започнете сами да си търсите източници за информация по темата! Не си мислете, че мога да ви преподавам разни уроци за ролевите игри, не! Вие сте тези, които трябва сами да се научите да играете и то именно като играете!

Мислих много с какво да ви напълня главите в този брой и твърдо реших да е с Dungeons & Dragons. Защо ли? Защото D&D е най-яката система за мен (заедно с GURPS) и, надявам се, скоро някой ще се сети да вземе

**да я издиге  
в нашата мила родина**

Схващате ли, правя реклама на нещо, което още го няма! :-). Но какво отличава тази система от другите? Да започнем с това, че за нея има най-много литература. Как-

вото и да ви потрябва, винаги можете да го намерите – от списъка с хилядите магии до наръчника за хигиената на персонажите (голям 150 страници. ! В Америка и из Европа всички тези книжки се продават по разни книжарници, но за съжаление тук просто още не се е завъртяло колелото... дай боже скоро и това да стане.

Друго важно предимство на Dungeons & Dragons е нейната смплост, не простота, а смплост! В нея няма нито един момент, който да изисква огромна концентрация и кански усилия. Няма да се налага да си доработвате системата, а ще играете с кеф, защото е лека и приятна. Сега може би ще кажете, че Ендивал също е добра, нали? Да, добра е, но на фона на D&D просто няма сравнение... В самата система на D&D, издавана от TSR, има доста интересни хрумвания, които може би я правят уникална! Всички светове, в които можете да играете, се събират в

**място, наречено Planescape**

(remember Planescape: Torment?) Ако в един момент ви писне да играете във Forgotten Realms (един

от плеиновете и света на Baldurs Gate), просто отидете в Planescape, където можете да срещнете герой от всички светове! Оттам спокойно можете да запратите накъдето си поискате – в Warhammer, Dragonlance (различни светове)... Общо взето, където ви гуша поиска!

Като казах Forgotten Realms, се сетих за нещо важно! Изпуснах да ви кажа, че това е светът, в който се развиват голяма част от приключенията. Той е огромен и е описан в един куп книжки с по 10-20 страници! Разделен е на континенти, на местности, на региони... както трябва да е всеки реален свят между другото. Та освен FR има и много други континенти – те се събират в мястото, наречено Planescape. Това е точката, в която се пресичат всички пътища. Респективно, оттам можете да поемете накъдето си поискате. Това доста улеснява играчите, тъй като да се прехвърлят герои от един свят в друг е доста трудна работа. Минавайки през Planescape, всички формалности по прехвърлянето се изпускат! Има доста литература и на тази тема – "Как да пътуваме из Плеиновете", "Какво да правим из Плеиновете"... Общо взето изборът е огромен и точно това прави Dungeons & Dragons уникална система. Разнообразието, което просто го няма другаде, големият support от фенове и универсалността на самата система – това са фактори, определящи D&D като любимата система на много хора!

Орлин Широ

P.S. Част от адресите, публикувани в миналия брой, не работят. А когато ги публикувахме, съществували. Явно са били свалени от сървърите точно заради информацията, която съдържат. Сори!





# RPG-та до дупка?

*или до какво води прекалената им употреба*

**П**реди два месеца ви запознахте със законите на Мърфи за войната, живота CS и така нататък. Този месец решихме да зарадваме и феновете на ролевите игри с подобна информация. Факт е, че откакто излезе "Здрач над Ендивал", интересът към този тип игри доста нарасна – все пак съвсем друго е всичките правила да са на български и в една единствена книга да е поместена информацията както за играч, така и за гейммастер. В момента феновете на този тип забавления се увеличават с всеки изминал ден и съвсем реално е догодина, когато се появят и първите преводи на Advanced Dungeons and Dragons сериите, техният брой да нарасне от неколкостотин до няколко хиляди. "Правилата" няма да бъдат разбрани от всички, но ако поне веднъж сте се пробвали на AD&D, ще ви станат ясни.



Какво ще ви се случи, ако играете много на RPG-та?

1. Мислите си, че пръстенът, който носите, ви дава Water Protection+5, а този с трипте черена – +2 Necromasy и +3 Unarmed Fight.

2. Не искате да влизате в църква, защото сте сигурен, че ще ви изскочат около 100 зомбита, но ако все пак го направите – молите свещеника да ви cast-не Bless.

3. Правите си гървен меч и започвате да гоните дядо си, мислейки го за гоблин.

4. Когато навън има буря, казвате, че ще направите Lightning Bolt+5 и когато гръмне силно, се провиквате: Видяхте ли, Видяхте ли!

5. Не искате да минете през прекия път към дома, защото нямате уменията Pathfinding.

5. За нищо на света не искате да стъпвате в пустиня (ще ви наскачат поне 300 monster-и).

6. Когато имате рожден ден, казвате, че сте повишили level.

7. Когато се сбиете с някого и загубите, казвате: имах късмет, че си забравих меча!

8. Не искате да припарвате до водни басейни (water elementals).

9. Отивате да копаемте гробове, за да се уверите, че са мъртви/да реанимирате зомби, за да ви помогне с домашното.

10. Отивате в библиотеката и започвате да се ровичкате в търсене на Secret Book.

11. Когато навън има буря, казвате: боговете са ядосани.

12. Когато сте на църква и отчето каже да имате вяра в Бога, вие си помисляте: аз вярвам само в Талос и Хелм и се моля само за този, който прекоси седемте морета!

13. Когато ви помолят да си смъкнете пръстена, казвате: Н-Е-Е М-О-О-Г-А-А-А – ПРОКЪЛНАТ Е!

14. Когато станете на 20, се

провъзгласявате за HERO.

15. Мислите си, че сините бонбонки M&M възстановяват 30 MP (Mana points), а червените – 30 HP (health points).

16. Когато някой умре, казвате: ей-сега ще викна некроманта за един бърз Reanimate!

17. Когато яко загазите, крещите "Go for the ayes Boo, GO FOR THE AYES!"

18. Залепяте си рог на главата и се провъзгласявате за Unicorn slayer.

19. Закъснявайки за училище, се опитвате отчаяно да намерите свитъка с магията Haste.

20. Хвърляте камък в първата срещната река и когато приятелите ви запитат какво по дяволите правите, вие отговаряте: 25% шанс за Luck този ден.

21. Казвате, че искате за закуска филия Cheerful Bread с Bright hopeu на нея.

22. Отивате в магазин за бижута и казвате: "Един Power ring и два wind crystals"

23. Отивате и обилно залепяте вратите на Empire State Building (да не вземе да излезе проклетият Giant от цитаделата си)

24. Отивате във фитнес зала и: О-о-о, виж го този пич колко е мускулист, има поне 18 Strength, ако те хване, ще ти вкара 1d12 damage от раз.

25. Преди да си легнете, правите магията Detect Evil и спите спокойно.

26. ...

Това е! Нарочно оставих 26-та точка недописана, защото темата е доста обширна и спокойно могат да се измислят още десетина, така че е възможно да има и продължение.

P.S. Искам да изкажа специалните си благодарности на ExarrD за добрата идея :-)

Георги Панайотов



Задачата е да убиваш папата периодично – игра за българи!

# Merchant Prince II

**Б**езспорно това е много подходяща за предизборния брой игра – възможност за всички геймъри, които през тази година са станали на осемнайсет и вече ще гласуват, да разберат основните правила на политиката.

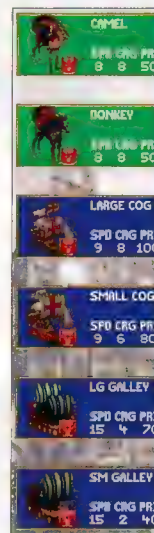
Вие сте един безпринципен принц, жител на Венеция, който води непрекъснати битки за надмощие не само в света, но и сред останалите кланове на града без улици. Неговата основна дейност е търговията (ако не сте се досетили от името на играта), но да бъдеш търговец никак не е лесно. Редица неприятности се струват върху главата на нашия благородник. Той като истински политик ги

## преодолява чрез най-разнообразни методи –

убийства на кардинали, заплитане на интриги за депутати в парламента, завземане на други градове и подчиняването им на олигархията. Принцът обаче има рейтинг, който е много важен при изборите за сенат и който пада стремглаво, винаги когато се извърши някоя от споменатите подлости. Все пак в играта е намерено решение – ако се купуват картини, организират се фестивали, строят се богаташки къщи, репутацията на нашия човек започва да се покачва.

Най-интересно безспорно е убийството на папата. За това си има много важна причина – светият отец се избира от кардиналите, но веднъж ръкоположен под вашия герб, започва да получава пари срещу индулгенции, които се прибавят към сметката на нашия принц. Затова задача номер едно на играча е да си купува кардинали, които не са никак евтини. Когато папата умре по естествени или "други" причини, се правят избори за негов приемник. Ако имате мнозинство от епископи и особено ако и друг клан ви подкрепи, в кърпа ви е вързан папа под ваше влияние. Но имайте предвид, че често веднага преди изборите ви се съобщава, че ненадейно са починали един или двама ваши архиепископи. Защо ли? Вероятно отговорът се крие в кръчмата, откъдето се наемат главорези.

Когато влезете във Венеция, виждате няколко сгради, които имат отношение към играта. Най-челно е разположено, разбира се, пристанището. От него можете да си купувате кораби, които са няколко вида, както и товарни животни – мулета и камили, с които да преодолявате сухопътните разстояния. Загледан се издига катедралата



"Св. Марк", в която се провеждат диспутите около папския трон и където можете да си купувате кардинали. Папата, независимо под чий герб стои, отпуска по няколко свободни кардинали от време на време, които могат да бъдат купени от родовете. Истината е, че те много бързо свършват и е

## много възможно да не стигнат и за вас

защото играта е походова стратегия, а вашият ред идва след още трима играчи. До катедралата има библиотека, в която се правят открития – военноморски, за сухопътния и за морския транспорт, откриват се отрови и противоотрови, ългрейди, архитектурни постижения и т.н. Ако отначало не загледате опцията за технологично дърво, ще се лишите от удоволствието да правите подобрения по време на играта.

Под библиотеката е комендантството – там си наемате армия. Макар че в играта акцентът пада на търговията, тя не е лишена от военни действия. Но полковете не



графика ★★★★★  
звук ★★★★★  
геймплей ★★★★★  
общо ★★★★★

PC  
CD  
ROM

издател 1xCD

TalonSoft / Take 2 Interactive

[www.talonsoft.com/merchantprince2](http://www.talonsoft.com/merchantprince2)

системни изисквания

PiI 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x/ME/2K  
300 MB free HDD, DirectX, 3D Video card





ви принадлежат – вие само ги наемате и при това ви излиза доста соленичко.

### Воїните

Все пак можете да превърнете всеки град на картата в протекторат, но е важно да се знае, че ако го подчините на родната Венеция, не само вие, а и вражеските родове, които я населяват, ще получават печалба от продажбите в него. Затова е добре да си го запазите само за себе си и приходите ви ще нараснат бързо. Армията, която наемате, може да бъде купена от близък до желания за завладяване град, но иска немалко пари при всеки ход. Затова влиянието над останалите градове може да се осъществява и по “дипломатичен” път – като ги подкупвате. Когато си наемете военачалник, можете да местите армията му по картата, както всяка друга единица.

Други сгради в града ви са базарът – откъдето се получава информация за цените на стоките в различните градове и възможностите за търговия, както и часовниковата кула, от която (това наистина не можах да го разбера!) се купува изкуство и благоустройство. Можеше да направят галерия или университет, но щом искат, ще купувате картини и ще организираме бал с маски в часовниковата кула.

Велика сграда се гуши под хронометричната постройка – крчмата. В нея кротко си пийват изроди, бандити, убийци, рецидивисти, откачени и подпалвачи, които с радост ще приемат вашето спонсорство за ликвидирането на политик

или висш духовник. Да знаете, че това понякога е наложително, защото може да обърне хода на историята във ваша полза. До пивницата се извисява, да я наречем така, сградата за опции, а веднага след нея е парламентът. В него като във всяка демократична държава има кланове, които въпреки принадлежността към някой крупен търговец като нашия принц, могат да бъдат подкупени, че и дори запламя за вяност да им се дава. Те често стават и жертва на наемници, особено когато са неудобни за постигане на мнозинство.

За какво ви е това мнозинство, ще попитате. Ами много просто – необходимо е за съставянето на правителство. Ако депутатите, които носят нашия герб, са в повечето,

### следващият премиер при вота ще бъдете самият вие!

Тогава ще можете да обвинявате народни представители, макар и само от други парламентарни групи, и така да ги бесите. Обесеният сенатор се заменя с друг, който има нисък рейтинг и лесно може да се корумпира.

Премиерът посочва за какво да отговарят останалите членове на правителството, което обаче е съставено от представители на други кланове, тоест е коалиционно. Така например някой ще отговаря за военното дело, друг за строителството и регионалното развитие, трети – за науката и т.н. Това означава, че ако кабинетът ви определи за министър на строителството, ще ви се отпускат на все-

ки ход пари, за да строите пътища между градовете. Ако си ги скатавате, реномето ви ще пада стремглаво надолу. Точно като в реалната политика.

### Търговията

е основният начин за печелене на пари. Търгува се с много стоки – сребро, подправки, злато, гроз, гюаманти, реликви, вълна, грехи, коприна, стъкло, перли, желязо, слонова кост, жито, риба, карамфил, ядки, тежко и леко снаряжение. Ако имате изгоден бизнес с някой град, но той бъде завзет, търговията се преустановява.

Корабите и камилите ви имат характеристики, като скорост, товаропреносимост и цена. От опцията за търговски път си настройвате маршрута и стоките, които ще се транспортират.

В играта има множество неприятности, като много чести са чумните епидемии. В случай, че заразата нападне някой град, корабът или керванът ви, който го посещава, загиба. Затова е важно да спрете бизнеса си с него доброволно. Корабите ви често ще бъдат нападани от пирати или потопявани от бури, но в началото на играта има възможност да определите честотата на тези неприятности.

Не мога да спестя критиката си към графиката – допотопна е. Все едно е правена преди 10 години – така играта е пример за отлични идеи и лошо изпълнение. Да се надяваме, че следващата ѝ версия ще е в крак с постиженията на компютърната анимация.

Свилен Енев



Виждали ли сте рали на Rage, което да не е хубаво? Не! Е, тогава опитайте E-Racer и ще видите едно такова!



Rage навлязоха в жанра на автосимулаторите съвсем от отскоро. Веднага обаче те показаха претенции за челно място в този клас. И като че ли успяват засега. Почти всеки месец излизат техни заглавия и, естествено, лично аз ги следя доста отблизо. Не е имало и едно, което да е било под нужното равнище. Дори скоро се замислих какво би станало, ако точно Rage демонстрират EA и Codemasters от лидерските позиции в жанра. Би било доста приятно, защото са млада фирма с амбиции и определено имат с какво да се изфукат пред конкуренцията! Техните оригинални идеи, добри аниматори и програмисти са общо взето всичко нужно за добър производител на PC игри.

Уви, всяко правило си има изключения. Въобще не ми се искаше да виждам игра на Rage, която да е гадна, но ето че така се случи и сега от мен се очаква да бъда обективен. О'кей, няма да ви спестя нищо!

Ще започна, като ви кажа, че E-Racer е на

### ниво на Test Drive 5

че и малко зад него! Стилът на рендване на обекти е абсолютно същият, както преди три-четири години, а начинът на управление и всичко останало са поразвалени. Не знам как Rage са допуснали такова

нещо, но може би са нямали достатъчно време за доизпипване на играта. Може би пък са решили да пуснат самостоятелно направената игра на някой техен програмист отпреди две години?! Не знам каква е била причината, но E-Racer определено е под всякаква критика. Всичко в нея изглежда доста остаряло и доста прашно. Единственото, кое-

отношение неговите от Rage са се окепазили здраво. Досега градиха репутация на фирма, изрядна в това отношение, а сега пускат развалено копие на Test Drive 5.

Като геймплей в E-Racer не можете да видите нищо ново. Ще ви се наложи да въртите кръгчета по разни писти, които въобще не грабват окото. Освен това управление-

то на колата е толкова измислено, че не може и да се говори за реализъм при шофирането. Постоянно ще залитате нанякъде, сякаш карате шейна. Както при всички игри на Rage, и тук противниците са ужасяващо трудни, още повече, че ако им застанете на пътя, те въобще няма да се замислят и ще ви изблъскат от трасето... Дори на Easy, след първата обиколка, ще си останете самотният шофьор на дълги разстояния.

В края на тези словизлияния искам само да изразя огромното си разочарование от този странен продукт. На сайтовете и в интернет ще останете с усещане за приятна игра, но всъщност това е само маската на този резил. Чудно ми е само на какво са се надявали Rage. Едва ли ще се намери някой заблуден тип, който да хареса E-Racer, а аз само се надявам да се усетят и това да бъде първият и последен провал на тази фирма!

Орлин Широ



то заблуждава, са мениютата. Те са нарисувани добре и са в стил SMRR2, но зад тях нещата не са на същото ниво. Колите са пикселизирани дори на 1024x768, а детайлите по трасетата не са нищо повече освен

### ръбави правоъгълници,

гори и на high details! Около пистите има и някаква природа, разни обекти, които обаче май са само грозни sprite-ове – ръбави и нереалистични. Общо взето в графично



графика ★★★★★  
звук ★★★★★  
геймплей ★★★★★  
общо ★★★★★

PC  
CD  
ROM

издател 1xCD  
Rage Software

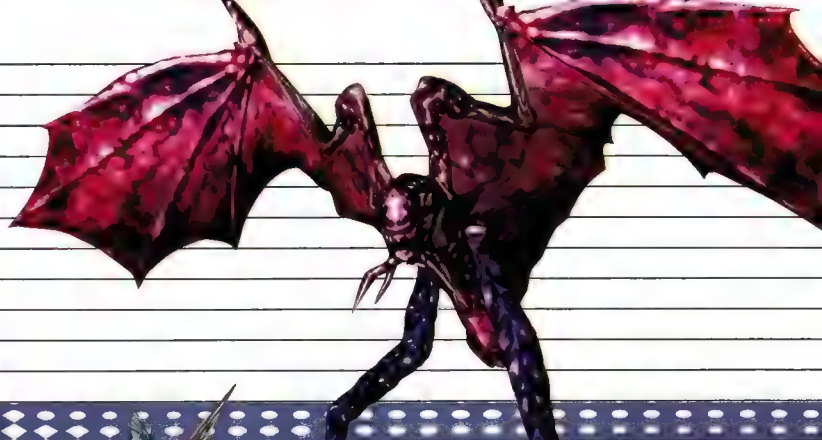
<http://www.rage.com/eracer/>

системни изисквания

PII 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x  
300 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video



# PS MANIA



Кой казва, че survival horror жанрът бил на изчезване? Само в това издание на PS Mania сме ви приготвили обширни материали за цели две такива игри в PS2 формат. Да не говорим за мегаревиюто на Alone In The Dark 4: The New Nightmare, което оставихме за следващия брой, просто за да не прекалим със страшните истории преди лягане.

Ивелин Г. Иванов

## РАЗДВИЖВАНЕ В ЛАГЕРА НА SQUARE

Square обявиха, че ще отложат японската премиера на Final Fantasy X за юли, за да си осигурят още малко време за допълнително изглаждане на едно от най-очакваните PS2 заглавия. Колкото до останалата част от света, играта се очаква не по-рано от края на тази или дори началото на следващата година. Още по-голям интерес предизвика изявлението за предстоящи подобрени версии на Final Fantasy VII, VIII и IX специално за PlayStation2, като освен графичните подобрения игрите ще поддържат звук Dolby Digital Surround 5.1. В момента вече се работи паралелно по нови две издания на поредицата, между които и Final Fantasy XI, първата on-line игра в поредицата.

## ПЪЛНОМЕТРАЖЕН ФИЛМ ПО DREAMCAST ХИТА SHENMUE

В няколко избрани киносалона в Япония бяха проведени първите прожекции при закрити врати на пълнометражния анимационен филм Shenmue, който на практика прегс-

тавява събрани и допълнително обработени анимации от самата игра. За учудване на зрителите филмът е бил озвучен на английски с японски субтитри. Като специален бонус към прожекцията, е бил прибавен и новият 4,5-минутен трейлър от Shenmue II, който трябва да се появи още тази година по кината в Япония и Щатите.

## SEGA NEPTUNE ВЪЗКРЪСВА

Корпорацията SEGA "откри" наскоро около 10 000 напълно годни за употреба конзоли Sega Neptune в един от складовете си. SEGA Neptune, обединила в себе си моделите Genesis и 32X, трябваше да се появи на пазара през далечната 1995-та. Тогава SEGA прекратиха проекта, но след като въпросните 10 000 бройки вече бяха произведени. Сега тези конзоли с чисто колекционерска стойност се продават за \$199 на сайта <http://www.seganepptune.com>. Условието, че наведнъж може да се купи не повече от една конзола, а пакетът съдържа и две неиздавани досега 32X игри (в пълните им версии) – X-Men 2 и Virtual Hamster.



56 стр.



58 стр.



60 стр.



61 стр.



62 стр.





*Средновековна Япония, феодални войни, мистика, демони, армия на мрака, герой — майстор на меча, отвлечена принцеса — какво повече може да поиска един истински авантюрист по душа!!*

И така, братя по оръжие (т.е. фенове на сървайвл хоръра), въобще няма да питам дали изиграният вече поне веднъж Res' Evil 3 е оставил в сърцата ви празнина с размерите на средно голям лунен кратер. Просто знам, че е така. Човек никога не може да се насити на това невероятно усещане — да си сам срещу пълчищата от чудовища, шансовете ти за оцеляване (да не говорим за победа) да са просто смешни, отникъде да няма и надежда за помощ, но... но те наистина не знаят с кого си имат работа!

Няма да крия, че тази игра ме уцели право в десетката още преди да съм успял да зърна и един кадър от нея. Както вече разбрахте от няколкото предходни реда, аз си падам доста (меко казано) по игрите от този сорт. Онова, по което си падам още повече обаче, са самурайските истории. Следя Onimusha: Warlords още от времето, когато тя трябваше да се появи в PlayStation формат. После Сарсом решиха набързо да я преработят за госта по-актуалния в мо-

мента PS2, което поохлади ентузиазма ми.

### По принцип от портването

(т.е. "прехвърлянето") на някоя игра от една игрална платформа към друга рядко, ама много рядко излиза нещо свястно. Особено когато "машинката", за която първоначално е правена играта, е значително по-слаба. Сарсом трябва да са прочели мислите ми. Изведнъж всяко специализирано на тема конзолни игри списание взе да бъде паралелно кадри от PSOne версията редом с тези от "новата" PS2 преработка. Разликите не бяха толкова избождащи окото, колкото в рекламите от типа "преди и след" да речем, но скокът беше повече от забележим. Тогава си казах — "какво пък, може да е за добро", и се оказа, че наистина е така.

Onimusha: Warlords разказва за един от (вероятно) безбройните подвизи на майстора на меча Саманосукэ — млад самурай, който вече е успял да извоюва впечатляваща репутация. На него е поверена опасната мисия да измъкне принцеса Юки от силите на злото. Признавам, че звучи банално (да не кажа сладникаво), но в действителност

### историята е разказана невероятно увлекателно

и стилно, без следа от азиатски кич или съзливо романтични забежки. Безспорно огромна заслуга за



това имат междинните анимации, за които без излишно напъване мога да кажа, че са абсолютен шедевр на компютърната графика въобще. И за да не бъде голословен — на SIGGRAPH 2000 (най-популярният световен форум за компютърна анимация) Onimusha измъкна голямата награда под носа на филми (!!!), като Матрицата, Перфектната буря, Мисията невъзможна 2, Боен клуб и т.н., и т.н. Без коментар.

Дотук добре, но нека не забравяме, че говорим все пак за видеоигра, а не за пълнометражен анимационен филм. Както вече сте се досетили, идеята е проста — имаме един герой и безкрайни пълчища от чудовища. Всъщност героите са двама, защото част от нивата ще трябва да играете от името на чаровната Каеге (малко нинджа, малко професионален убиец и като цяло девойка, на която "тия не мина-

графика ★★★★★  
звук ★★★★★  
геймплей ★★★★★  
общо ★★★★★



издател Сарсом  
играчи 1-2

<http://www.capcom.com>





ват"), но като цяло формулата е запазена кристално чиста. Разликата с гореспоменатите Resident Evil игри е по-скоро козметична. С една малка, но съществена разлика – оръжията. Логично, след като става въпрос за Япония от 17-ти век, на дневен ред са мечовете, а не гранатометите. М-не, няма и автоматични пистолети. Нито пък узи-та. Въобще забравете за добрите стари времена, в които можехте да направите враговете си на решето от безопасна дистанция.

### Екшънът на Onimusha

Ви хвърля право в мелето, където просто се налага да скъсите дистанцията под дължината на острието, с което разполагате в момента. Затова пък купонът е страховит в преносния и буквалния смисъл. Няколко поредни натискания на екшънбутоната водят до изпълнението на различни комбо-та, някои от които доста зрелищни. Ако пък успеете да улучите и подходящия момент за атака, така можете да нанесете допълнителни поражения на противника. След като видите сметката на поредното изчадие, неговата душа (аз пък си мислех, че слугите на Мрака отдавна не разполагат с душите си) се отделя от тялото му и нашият герой може да я улови чрез меч си и така да натрупа поредните точки опит. Между

гругото всеки от магическите мечове, с които се сдобива Саманосуке, "върви" със свой собствен набор от специални движения плюс допълнителна магическа атака, което те кара неминуемо да преровиш всяко кътче от декорите, за да откриеш камарите скрити тук и там оръжия и да разбереш какво точно "прави" всяко от тях.

А, да, декорите. Уви, те отново са предварително нарисувани. Кое то, слава богу, този път не означава лишени от живот. Авторите на играта са успели майсторски да вмъкнат няколко доста ефектни трикове, които общо наричат "анимиран фон". Става въпрос за полюшващи се от вятъра дървета, реалистични водни повърхности, дим, изпарения, огньове, които пращят под напора на вятъра, и прочее страхотни "гребни" детайли, които като цяло създават наистина впечатляваща атмосфера. Не стига това, ами и самите преренгвани фонове са измежду най-красивите, които някога съм виждал в конзолна или компютърна игра. За да им се насладите истински, се иска все пак поне малко да си падаме по традиционната японска култура. Но това важи не само за "картинките", а и за самата игра като цяло. В противен случай

Onimusha може като нищо да ви се стори много шум, т.е. сеч за нищо.

Всъщност, не съвсем. Onimusha: Warlords галеч не е само безкрайно размахване на "ножа за кашкавал" (както Чарлз Бронсън наричаше самурайската катана на Тоширо Мифуне, в един не чак толкова стар филм с името "Червеното слънце").

### Сарсом са се постарали

да разнообразят геймплея с няколко нелоши логически загадки, отново с традиционен японски привкус. Не се притеснявайте – едва ли някоя от тях ще ви накара да си гризете нервно ноктите и да проклинате "тъпото копеле, дето е измислило тая глупост". Идеята тук е по-скоро да ви се дадат няколко кратки паузи, в които да раздвижите схванатите си от безкрайно натискане на бутоните пръсти. На практика ефектът наистина е доста освежаващ. Да не говорим за неизбежния момент, в който всеки си казва че аз съм бил голям умник, бе.

Разбира се, не всичко в играта е перфектно. Управлението например можеше спокойно да бъде и по-добре пригодно към особеностите на дъбуите от непосредствена близост. В някои от по-сериозните навалици сигурно ще изпитате неудържимо желание да споменавате близки роднини на гейм-дизайнера на Onimusha. Освен това Сарсом можеха все пак да кривнат малко по-сериозно от утъпканата пътека и да вмъкнат някой и друг нов елемент в геймплея. Но нейсе... този път викам да си затворим очите. Поне до Onimusha.



# EXTERMINATION

Броени месеци ни делят от премиерата на може би най-очакваното заглавие на всички времена *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Какво ще кажете тогава да запълним болезнената пауза с един, ако не перфектен, то поне доста приличен хибрид между тези два бъдещи хита?

**Е**xtermination е игра, която доста прилича на *Metal Gear Solid*, но се играе като *Resident Evil*. Прекрасно, ние не възразяваме. Между другото, колкото и измислено да звучи, определението "panic action" пасва доста добре на

изостави ли американското правителство една секретна база, значи е имало защо. Другото нещо, което знаем не по-зле, е, че пратят ли командоси в една такава база, тогава работата е още по-сериозна. Нашият главен герой – Райли, е един от въпросните командоси. След авария с транспортния самолет той едва се добира до базата заедно със своя съкипник, само за да разбере, че неприятностите телпърва започват. Базата е натъпкана до тавана (в буквалния смисъл) със същества, които едва ли бихте взели за домашни любимци.

Първото нещо, което си струва да се отбележи за *Extermination*, определено е

но или просто да оцелееш, неминуемо ти минава през ума, че това спокойно би могъл да бъде един съвсем реален изследователски комплекс.

Моделите на персонажите и особено на чудовищата също са чудесно изпипани. И като си говорим за чудовища – *Extermination* притежава

## една от най-оригиналните колекции от "гадове"

които съм виждал някога. И което е още по-важното – тези приятелчета са адски интелигентни. Някои от тях се разбягват, само за да те издебнат в гръб, когато най-малко ги очакваш, други налитат безогледно, трети пък атакуват на групи и т.н. Всичко прави отстрелването на извънземната палач адски забавно занимание (още не съм толкова навътре в играта, но работата ми пак намираше на нашествие от космоса). Само когато си в добро здраве и натъпкан с амуници до козирката, разбира се. В противен случай удоволствието е изцяло за "тях". Между другото, всяко от ухапванията на тия животинчета води до заразяване. Преди заразата да завладее изцяло тялото ти, все още имаш шанса да се излекуваш в някой от пръснатите из базата лазарети, стига да разполагаш с необходимата за целта ваксина. Щом Райли бъде заразен на 100%, оттам нататък му остават броени минути живот. Ако не успееш да реагираш навреме, следва не-



*Extermination*. Екшънът определено е в основата на геймплея, като в същото време авторите на играта разчитат не по-малко на непрекъснато гнетящата заплаха, която буквално не ти позволява да се заспиш на едно място.

Действието се развива в изоставена

## секретна изследователска база

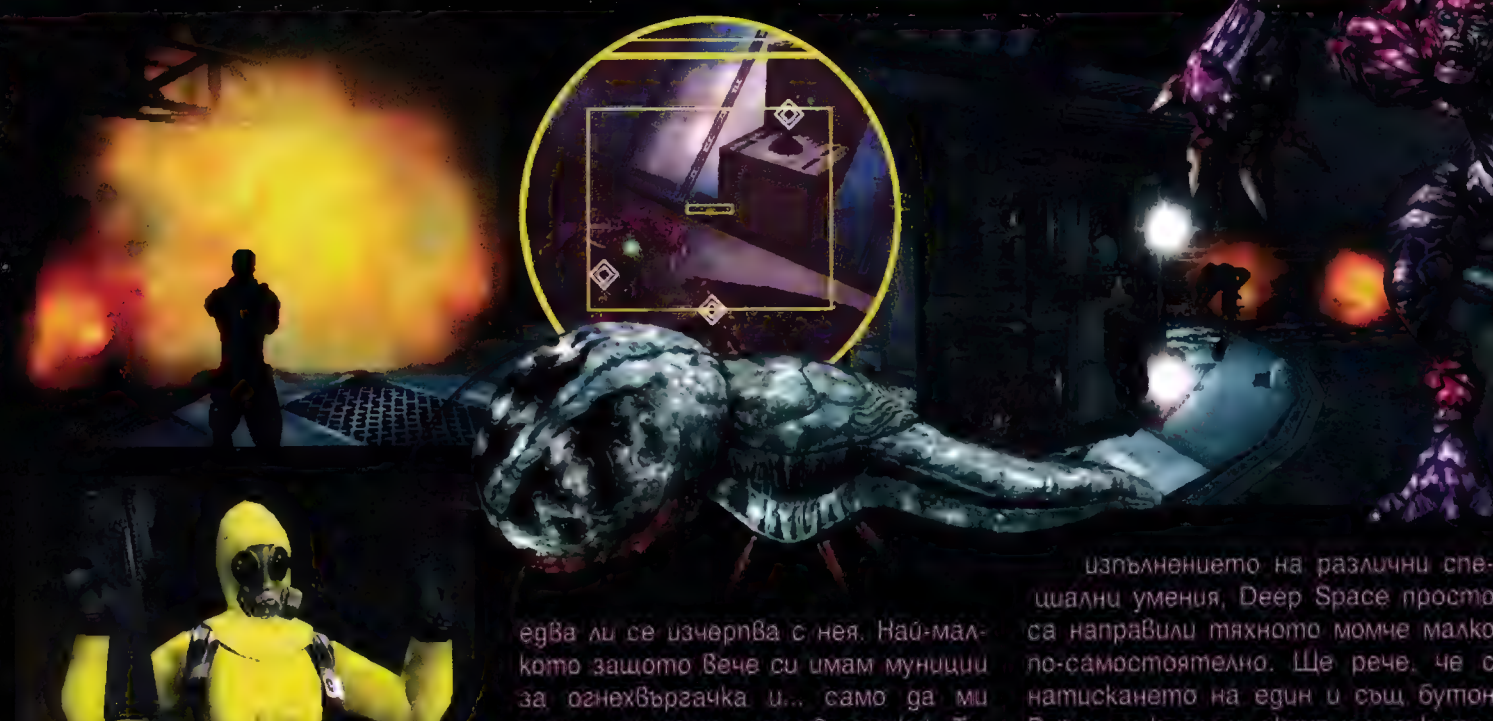
сред вечните ледове на Южния полюс. Както всички добре знаем,

## качеството на графиката

Не, няма да започна с изтърканиите суперлативи от сорта на "най-добрата игра, правена някога", "зашеметяваща визия" и прочее. Интересното в случая е по-скоро, че гледайки *Extermination*, човек неминуемо се пита – след като това е едно от ранните заглавия за PlayStation2, как ли ще изглеждат нещата след, да речем, две години? Като начало графиката е изцяло 3D, при това доста прилично изпипана. Всяко кътче от обширната база изглежда доста истинско, не на последно място заради майсторския дизайн на нивата. Докато тичаш насам-натам из безкрайните коридори и тършуваш из помещенията с надеждата да откриеш нещо полез-







избежното "Game Over" и хайде обратно на последния запис.

Специално внимание заслужава и системата за ъпгрейд на оръжията

В самото начало Райли стартира със стандартна армейска автоматична карабина и нож, който макар и направен от доста здрав материал, не върши почти никаква работа. Колкото до карабината, мундациите за нея са на практика безкрайни, стига, разбира се, да успеете да се доберете живи, до поредния сейв поинт, където винаги има терминал, от който можете да заредите пълнителите си до гулка. Обикаляйки из базата, нашият командос намира различни части, които може да прикрепи към оръжието си и така да увеличи огневата му мощ или да му даде нови функции – снайпер, радар, уред за нощно виждане и т.н. По същия начин под формата на прикрепващи се модули се прибавят и новите оръжия. Засега съм открил само пушка, но предполагам, че допълнителният арсенал

едва ли се изчерпва с нея. Най-малкото защото вече си имам мундаци за огнехвъргачка и... само да ми падне пустата огнехвъргачка! Тук-такси ще замирише на опърлени извънземни трътки!

Уви, по всичко личи, че класическият проблем с камерата

не е подминал и Extermination. Чудесно е, че момчетата от Deer Space са се сетили да въведат в играта прицелване както от първо, така и от трето лице. Но дори такъв богат набор от гледни точки няма да ви спаси досадните ситуации, в които просто "нищо се не види". Когато става въпрос за "наземни" гадини, това не е точно болка за умирање, но опитайте да отстреляте някой летящ кръвопиец! Трудна работа... Слава богу, проблемът не е толкова сериозен, че тотално да ти отрови живота. Научиш ли се веднъж да не се забиваш по ъглите в най-неудачния момент, животът ти става значително по-поносим.

Системата за управление е може би най-добре пипнатото нещо в Extermination. Вместо да замислят безумни комбинации от бутони за

изпълнението на различни специални умения, Deer Space просто са направили тяхното момче малко по-самостоятелно. Ще рече, че с натискането на един и същ бутон Райли се катери, скача или пък пълзи в зависимост от обстоятелствата. Подобно решение често води до сериозни издънки, но този път всичко върви по мед и масло. Вместо да отработвате някой друг час разни специални изпълнения, в Extermination можете директно да преминете по същество.



По всичко личи, че Extermination определено се оформя като събитие на PlayStation2 фронта. Скокът в сравнение с X-Squad на Electronic Arts е осезаем, а играта обещава и доста часове "панически екшън". До момента съм навъртял поне пет часа "чисто игрово време", а краят никакъв, ама никакъв не се вижда.



INDIGO

с награди от PC Mania

В С Е К И П Е Т Ъ К  
LET'S DANCE  
LET ALL THE SCHOOLMATES COME  
NO DRUGS  
NO VIOLENCE

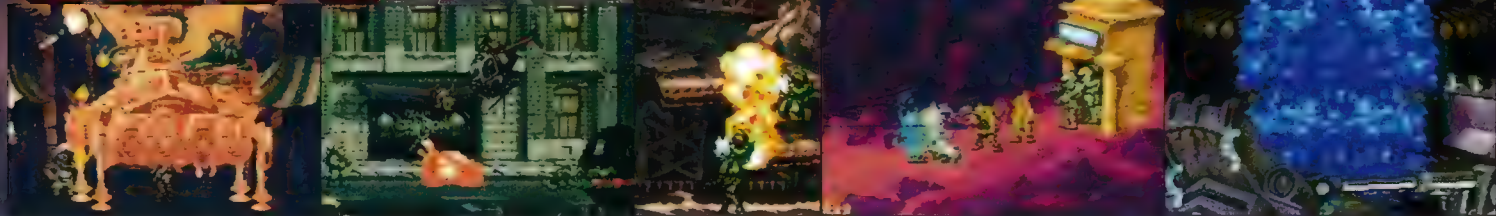
DJ DIMI G

DJ PAUL

НАЧАЛО 18:30



# METAL SLUG X



Когато всички се скъсват да говорят за полигони, 3D ефекти и кадри за секунда SNK са гръзнали да изкарат на пазара игра, която дори не е чувала за третото измерение. Metal Slug X ни връща във времената, когато игрите служеха преди всичко за забавление, а не за демонстрация на нови технологии.

Предполагам, че няма да е зле да започнем с едно гребно уточнение – какво е side-scrolling 2D action?! Всъщност галеч не е толкова изчанчено, колкото звучи. 2D-то – сигурно ви е ясно – ще рече, че играта е двумерна, ама съвсем. Side-scrolling идва от факта, че ще напредвате с героя си по дължината на екрана. Екран след екран, екран след екран и така до края на играта. Action... това просто ще го прескоча по очевидни причини.

Всъщност идеята на Metal Slug X е почти идентична с тази на познатите ви “галактики” от доброто старо време на монетните игрални автомати в България. Това, че този път ще стреляте не с космическо корабче, а с герой, не променя особено нещата. Основната ви цел отново е същата – да намерите онова малко и постоянно местечко се петънце по екрана, което в момента не е затрупано със смъртоносните лъчи, мини, бълвани от вашите безбройни противници. Купонът е умопомрачителен! Въпросните галактики, side-scroller-и, 2D екшъни са безспорно едни от най-прилепчивите игри, измисляни някога.

Вярвате или не, Metal Slug X е третата игра от поредицата. Не-що повече – тя спокойно може да бъде наречена легенда сред почитателите на аркейд машините. Защо ли? Три думи:

## чувство за хумор

Ако имаше класация за най-смешна (в хубавия смисъл на думата) игра, Metal Slug X със сигурност щеше да размаже конкуренцията. Ако си падаме по този тип майтапи, разбира се.

За да навлезете в “същината” на геймплея, ще ви бъдат необходими средно между две и три секунди. Управлението се изчерпва със стрелките плюс още три бутона – за основно и допълнително оръжие и за скок. Оттам нататък всичко е само рефлекс и съобразителност. Metal Slug X ще ви изправи очи в очи с някои от най-оригинално замислените противници, стъпвали някога на екрана на видеоигра. Принципно декорите на играта са

## пародия на филмите за Втората световна война

но момчетата от SNK са добавили и всевъзможни други елементи. Има нива, в които действието се пренася в дълбините на древноегипетски пирамиди, бъкши от мумии. После по някое време ще ви се наложи да се справяте с нашествие на извънземни. Въобще предстои ви да преброгите куп места, които

принципно нямат много общо помежду си, но затова пък се връзват перфектно в рамките на играта.

В началото трябва да изберете между четири различни героя, като разликите между тях (ако не броим пола им) са чисто козметични. Базовите оръжия са пистолет и нож, който героят размахва автоматично, когато е в непосредствена близост до някой “гаг”. Нивата са осеяни с бонуси – предимно мунции за различни по-мощни пушкала (картечница, лазерна карабина, гранатомет). Новите мунции също са безкрайни – губиш ги единствено, ако те убият. На определени места ще можете да се качите за известно време в специални бойни машини – въоръжена до зъби... камила или пък механична жаба с лазерни устатковки. Принципът с тях е същият – убият ли те, продължаваш с “гол в ръката нож (и пистолет)”. Като в повечето подобни игри и тук босовете са повече от задължителни. Те се явяват във всякакви форми и размери, като повечето от тях представляват пародии на страховити бойни машини.

Всъщност ужасно се колебах дали да обявя именно Metal Slug X за игра на броя. После реших да не скандализирам чак толкова феновете на лъскавата графика. Но пък не мога да се сдържа да не ви препоръчам Metal Slug X като задължително заглавие във вашия личен “hall of fame”.



# Shadow of Memories

Най-лошото, което може да се случи на един геймдизайнер, е да го хване синдромът на нерезализирания писател. В резултат от това се раждат игри, които "сами се играят". При тях геймплеят често се свежда до изглеждане на серия от предварително подготвени анимации, а геймпадът е в ролята на дистанционно, с което да превъртате напред

Преди всичко ще бъде честен и ще призна, че историята на Shadows Of Memories наистина не е лоша. Страхотна – не, но прилична – да. Всичко започва в малко градче в Германия. Нашият главен герой, носещ странното име Айки, е нападнат на улицата и прободен смъртоносно. Но съдбата (или бог знае кой) му дава втори шанс – да се върне назад във вре-

на миналия век и 1580 година. След като Айки (т.е. Вие) се справи с конкретна ситуация, неговата джобна машина на времето го пренася в следващото "местоназначение".

Не звучи чак толкова зле, нали? Загадъчно убийство, шанс да промениш хода на съдбата, пътуване във времето... Комбинирана с приличен геймплей, подобна история би могла да роди една нелоша игра.

Вие си по иначе чудесно изглеждаща улица и срещу вас се задава човек, заговаряте го и – хоп! – загадката е решена. Следва, разбира се, "захарчето", което ви се полага за проявената желязна логика – поредният анимационен клип. Уви, не се майтапя.

Жалко наистина, защото като графика Shadows Of Memories е определено над средното ниво. Различните времеви отрязъци са възпроизведени убедително във всяко отношение – архитектура, интериор, костюми, всеки един от тези елементи е "пипнат" наистина майсторски. Моделите на героите също са доста прилични, макар на мен лично да ми се сториха

## малко по-сладникави

отколкото подхожда дори на японска игра, ако разбирате какво искам да кажа. Уви, под тая иначе интригуваща опаковка се крие твърде малко живот. Светът на Shadows Of Memories прилича повече на добре уреден музей, отколкото на виртуална реалност.

Всичко това ме навежда на един простичък въпрос – има ли класическият куест въобще бъдеще? Х-м, кой знае... Не е чак толкова лесно човек да зачеркне един от най-популярните жанрове в историята на електронните забавления. Едно поне е сигурно – авторите на Shadows Of Memories определено не са напипали вярната посока.

мето и да промени обстоятелствата, довели до неговата смърт. Тънкия момент е, че той трябва да успее в това рисковано начинание не веднъж, а поне няколко пъти. Нещо повече – критичните ситуации са разхвърляни в четири различни "времеви зони" – настоящето, 80-те години на миналия век, началото

Уви, Shadows Of Memories прилича много повече на

## нескопосан интерактивен филм

отколкото на класическия агвенчър, каквото всъщност би трябвало да бъде. Схемата е долу-горе следната – решаващ логическа загадка и като награда гледаш поредния анимационен клип, който ти разказва още едно парченце от историята. "Че какво толкова лошо има в това", може би се питат някои от вас. Принципно нищо. Стига, разбира се, логическите загадки да бяха наистина логически загадки. Нека ви опиша една типична – вър-



графика ★★★★★  
звук ★★★★★  
геймплей ★  
общо ★★



издател Konami  
играчи 1  
www.konami.com



# Cheats & Trix

## METAL SLUG X

**Мини игри** – след като превъртите играта, изберете "Another Story" опцията, за да активирате три мини игри.

**Бонус игри** – абсолютно по същия начин като по-горе, но избирате бонус игрите.

**Кодове** – натиснете X, нула, квад рат, триъгълник(2), X, нула, квад рат на прозореца с менюта.



**Бързо продължение:**  
задръжте L1 + L2 + R1 + R2 и натиснете Start, когато продължавате, за да започнете същия герой.

## X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

**Да се буем като Akuma:** Влезте в менюто за избор на супергерои. Highlight Spiral и изчакайте три секунди. След това highlight-нете следните герои в дадения ред: Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, и Omega Red. Наб-накрая highlight-нете Silver Samurai, изчакайте три секунди и натиснете LK + HK + HP. Akuma ще се появи на мястото на Silver Samurai, за да се потвърди правилното въвеждане на кода.

**За да се буем с Akuma като играч:** highlight-нете Storm и изчакайте три секунди. След това highlight-нете Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke и Silver Samurai. После highlight-нете Spiral, изчакайте три секунди и натиснете LK + HK + HP.



007

The world is not enough

### КОДОВЕ:

8001F16A FFFF – активиране на всички cheats  
80073A04 0001 и 30073D3A 0001 – неуязвимост  
30073D38 0001 – всички оръжия  
30073D3D 0001 – безкрайни мунции  
30073D3C 0001 – усилен оръжия  
8001F28E 0002 – включване на скрито филмче  
50001A01 0000 и 3001F2D2 0001 – отключване за всички филмчета и мисии  
50000A01 0000 и 3001F330 0001 – отключване на всяко филмче за победа

## ODDWORLD: ABE'S EXODUS

### Клавиши:

K=квад рат  
T=Триъгълник  
O=Кръг  
X=Кръст  
H=Нагоре  
D=Долу  
L=Ляво  
Дя=Дясно

**Да видиме всички in-game анимации** – задръжте R1 в основното меню и въведете: H, D, L, Дя, K, O, T, O, K, O, H, D, L, Дя.

**Да стигнемте всички нива** – задръжте R1 и натискайте: D, H, L, Дя, T, K, O, T, K, O, D, H, L, Дя.

**Неуязвимост** – задръжте R1 и напишете: O, T, K, X, D, D, D, O, T, K, X.

**Минаване на следващата точка за записване** – задръжте R1 и натиснете: O, O, X, X, K, K.



### КОДОВЕ:

ENTREZVOUS – преминаване в cheat mode  
AUTODINGUO – преминаване в wacky taxi mode, даващ Ви възможност за 60 секунди да убиете всеки противник.  
LATIREUSE – преминаване в rodoski mode, където убивате противниците с един изстрел. Предварително използвайте кода за неуязвимост, иначе и вас ще ви убият от раз.  
PORTECLEFS – отключва всички тайни, мисии и multi-player герои.  
PUISSANCE – неуязвимост.  
BALLESVITE – четворна мощност на оръжията.  
RICOCHET – отскачащи куршуми.

При правилно въведен код екранът ще премигне в зелено. Изброените кодове оказват ефект върху нива, които са били преминати успешно.





# X-COM ENFORCER

натиснете [~], за да извадите конзолния прозорец и в него напишете:

- xgod** God mode
  - xfly** Fly mode
  - xghost** Преминавате през стени
  - xwalk** Изключвате горния ког
  - killpawns** Убива всички врагове на нивото
  - setjumpz #** Определя височината на скока (500 = нормално, без ъгрейдж)
  - setspeed #** Определя скоростта (2 = нормална скорост)
  - summon** Всички power-ups се появяват до вас
  - allammo** Всички оръжия и амуниции за тях
- В менюто SYSTEM отворете файла USER.INI. Променете редовете както следва:
- ```
WeaponUpgrades[1]=4
WeaponUpgrades[2]=4
WeaponUpgrades[29]=4
XBaseSkinName="EnforcerTrooperBaseSkins.BlueDemon"
```

PC CD ROM



# TROPICO

По време на игра натиснете и задръжте [Ctrl], а след това напишете:

- pesos** Добавя \$20,000 твърда пара :)
- contento** Увеличава щастието с 10 (безплатни пуканки и мадами може би?)



# MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

Отворете директорията PilotLog оттам, където сте инсталирали играта и редактирайте с Notepad файла за себната игра:

**rank #** Въведете число между 1 и 5 и ще получите повишение

**num\_medals #** по същия начин, както е описано горе

**fighter total #, bomber total #** изтрийте даденото число и го сменете с по-голямо

**ground total, wingmen lost** показва числото на свалените пилоти; сменете числото с нула

**player aircraft lost** сменете числото с нула

PC CD ROM

# EVIL ISLANDS

Curse of the Lost Soul



По време на игра натиснете ~ и след това напишете в конзолата **thingamabob**. Ще се появи надпис **Activated!** и следните чийтове ще бъдат отключени:

- help** Лист с описание на всички конзолни команди
  - fps** "0" или "1". Показва или скрива FPS брояча
  - give** "give 0 money 1000000" получавате 1000000 златни монети като излезете от игровата зона "give 0 exp 1000000" Както по-горе, но групата ви получава 1000000 experience points (можете да напомпате героя си до фантастичните 10000 здраве и 12000 мана). Но това е възможно, само ако сте достигнали до първия град.
  - lootall** Взимате всички обекти по картата
  - exit, quit** Излизате от играта
- Коговете с неизвестно действие: **localrate, rate ban, kick, partyresend, days, generateacks, disconnect, net, memusage, server, join, fadeout, execute or exec, lastfps, loadvar, listvar, show, filter, history, console, debuginfo**



# DESPERADOS Wanted Dead or Alive

- Натиснете по време на игра **ляв Shift и F11**, след това напишете:
- TIMELESS** Пауза
- FIDEL CASTRO** Диалозите, казани до момента
- MEDIC** Помага Ви с

- тактически съвети
- POWERMAN** Ново оръжие
- SCHNEIDER** Губите нивото
- JACKAL** Амуниции
- HOLLOW MAN** Невидимост
- CLINT** Печелите нивото



# pisma@pcmania.bg

## НА ТИ КОМИКС!

Здравейте уважаем екип на любимото на повечето геймъри в България списание. Пише ви един заклет ваш фен и главно на компютърните игри, разбира се! (започнал съм с култовата на времето конзола SUPER NINTENDO, която смея да твърдя беше лидерът сред конзолните игри преди появата на SONY PLAYSTATION. Минал съм и през GAME BOY, за да стигна до компютърните игри преди 5-6 години и да стана върл геймър!!! :) Но не пиша, за да ви губя времето, занимавайки ви с моята геймърска биография, а за да ви предложа една идея като ваш голям почитател!

Преди време членувах в геймърски клуб в Германия, от който по пощата ми пращаха списания. Както ги четях, забелязах нещо много интересно и оригинално като идея – комикс, около пет-шест страници с любимите на всички геймъри герои от игрите!!! Мисля, че това е много оригинално и че само ще спечелите повече почитатели – хем инфо за най-новите игри, хем интересен комикс!!!

Моля да обърнете внимание на моята идея.

Антон Петров

Скъпи ни Антоне, вижда се, че си закърмен с любов и гейминг, а геймърската ти биография би била гордост за всеки. Естествено, някои биха казали, че имаш тъмни петна в CV-то си (конзолите нещо са били водещото начало). Тези зложелатели обаче ще пропуснат далновидната ти мисъл и мащабна визия, а именно идеята за наличие на комикс в нашата, мила, родна и т.н. PC Mania.

Да, отдавна се каним да обогатим и без това преливащите от хубост наши страници с разкази в картинки, както се казваше едно време и ето че три години след първия ни брой те са факт – по-красиви, по-добри, просто комикс!

Заплетената история ще ви накара да се вторачите в него и пишната тупка, като вече всички читатели

ли би следвало да добият своя втори сексимвол – чудесен повод да спрете да се взирате в плаката на стената, нали?! Това е то животът – среща на идеи и концепции. Радостно е, че не се сблъскахме, а се доближихме. Все така!

## ТЪРПЕНЕ НА КРИТИКА

Ама вие наистина се оказахте несериозни:

1. Мижав и грозен autorun.
2. Непотвърдени данни.
3. Пишете за топли игри.
4. Отговаряте несериозно и заядливо и не приемате критика.

5. Махнете го това PS Mania или поне сложете в тази рубрика и статия за емуляцията с Bleem и т.н.

6. Повечко хардуерни новини ще са ви в плюс.

И за да запазим добрия тон, имам едно предложение за вас: ако искате, можете да напишете статия за аркадните емулятори, а аз ще ви осигуря игрите да напишете статията (няма ги от доста време в нета) speed.master@bol.bg

Неволна усмивка пробягва по устните при мисълта за този толкова суров живот, изпълнен със сериозни и скучни хора, но е време да се хванем за ръце и да ти отговорим:

1. Да, но за сметка на това работещ на абсолютно всички компютри. Проблемът с shell-а е, че колкото е по-"къдрав", толкова по-големи проблеми създава. Някои наши читатели имат по-слабички машини, уви!

2. Това можеш да го кажеш за абсолютно всяка медия, така че едва ли е нужно да се коментира, нали?!

3. Пишем за всички игри.

4. Ето, приемаме твоята.

5. Няма пък! А статия за емулятори сме писали неведнъж и ще пишем и за в бъдеще.

6. И ние така мислим, но времето ще покаже.

И за да запазим и ние добрия тон – радваме се на твоите предложения.

## WHO WANTS TO BE AN ENGINEER?

Момчета, тоя път всички вкупом и Георги Панайотов (Sandro), в частност, я свършихте една...

Не бях в България около месец, върнах се, отворих бр.3 на любимото си геймърско списание и там, на стр.8, открих нещо, което си е направо за фразата "Невежият ще се чуди, вещият ще се мае!". Става дума, естествено, за потресаващото разкритие, че, цитирам: "Първият Team Fortress се появи като add-on за Quake II (ха сега де!) през далечната 1997 г. (още по-голямо "ха сега де!")... Щях да сметна, че поне второто е неволна грешка, но 5 реда по-долу годината (1997) е препотвърдена :-((( Поразрових архива си, поогледах датите на създаване на файловете, пуснах си Quake Wizard с настройки за Team Fortress... Ами,... работи!

Да не говорим, за датите, споменавани по-ната-



Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е :-)

Още награди този брой от играта на Toshiba печелят:  
БРОЙ 6/2001г.

1. Даниел Димитров (фанелка)
2. Ганчо Павлинов Ганчев (шапка)
3. Евелина Емилова Михайлова (3 месечен абонамент)
4. Христо Димитров Стоянов (батерии)



тък... както и за пълната липса на нещо общо с Quake II на този етап. Така че, както вече на три пъти заявявате от страниците на списанието, грабвайте перата и катрана и... вие си знаете. Младостта и неопитността на автора на статията НЕ са оправдание. Освен това някъде стои и поне един редактор :-(((

Като домашно, дайте на момчето да напише един обзор на по-популярните add-ons за Quake I – определено за single player има истински находки, които са НАПЪЛНО неизвестни за широката публика. Ще спомена само Nehahra, Air Quake, Fantasy Quake и Quake Chess.

Като съм ви метнал за бр.3, да не пропусна и "ликъора" на Свилен Енев от стр.33, в статията за "AMERICA". Английски-говорящите може и да го приемат на майтап, доколкото думата "liquor" означава спиртна напитка въобще, но за останалата част от геймърите появата на "дамското питие" ликъор, сред коравите пионери на Запада, звучи най-малкото, не на място.

Говорейки за Запада и за американци, то просто не мога да намеря точния брой, където ваш автор громи "тъпите янки", които си падат по разни дълбоко неизвестни игри от типа на "Who wants to be a millionaire?". Като оставям настрана факта, че това е едно от най-популярните интелектуални ТВ състезания по света, излъчвано в 64 страни (от 12 май стават 65 – започва излъчване и у нас), то бих препоръчал на въпросния автор да си свали някое демо на играта и да се пробва да отговори по всички правила на зададените му 15 въпроса с нарастваща трудност.

Е, не е като да "ма-а-аш" с картечницата, а пък трупове въобще няма, освен ако не те питат къде е погребан цар Еди-Кой-Си, но има и такива "тъпи" хора, които си падат по подобни неща – т.е. да знаят нещо повече от останалите...

Като общ извод – контролът върху статиите Ви ПАДА, а оттам и качеството на списанието като цяло. Стилът на авторите става еднообразен, фразите – типови, а част от изводите – повърхностни. Отделно изказванията "леко неподготвен".

Ваш верен читател,  
инж. Ник (Armstrong) Харбов  
Варна

Редник Панайотов беше порицан пред строя заради невежата си постъпка. Той осъзна колко много е сбъркал и мъжки изтърпя двете редакционни седмици карцер. Възрастта НЕ е оправдание да скатаваш, а редакторският колектив затегна контрола върху материалите на Панайотов. Свободно.

Като сме почнали с трети брой, стигаме и до "ликъора". Уви, за пореден път Вярното читателско око соли в кървящата рана на дребната немарливост – но шегата преди всичко.

Говорейки за американците, просто не можем да подминем високоинтелектуалните им шоу програми. Не всеки обаче може да има късмета да участва в таква предаване, но за сметка на това всеки може да "помаа" с картечницата на някой турнир по Counter-Strike и да спечели добри пари (е, не да стане милионер, но все пак няколко бона). Геймингът преди всичко!

PC Mania

Спечелете с

# TOSHIBA Batteries



## Условия за участие:

1. Изрежи стикера и баркода от опаковката на

Toshiba Heavy Duty R6

ИЛИ

Toshiba Super Heavy Duty R6



2. Изпрати ги заедно с трите си имена и ЕГН на адрес:

АКСОН България ООД  
София 1407, п.к. 49,  
до 30.06.2001 г.



Напиши точния си адрес и телефон!

3. Тегленето на печелившите имена ще стане от комисия в присъствието на адвокат. Спечелилите ще бъдат уведомени лично.

Броят на участията е неограничен!

Официален вносител  
**AXXON**  
AXXON BULGARIA Ltd.





**Headoff Direct!**

Високоскоростната мрежа от гейм клубове в София

начинът да усетите Net-а във Вашия клуб!

- Интернет
- Връзка между клубовете
- Сървъри за игра
- Дигимегабитова цифрова връзка по мрежата линия

<http://direct.headoff.com>

Клубовете,  
които използ-  
ват Високо-  
скоростна  
Връзка в мре-  
жата Headoff  
Direct!

## СОФИЯ

**Headoff Gaming Club**  
ул. "Стефан Караджа" 76,  
тел: (02) 9975408

**Diablo**  
бул. "Христо Ботев" 44,  
тел: (02) 9867471

**PC Mania Club**  
ул. "Люлин планина" 18,  
тел: (02) 513608

**fun.club**  
ул. "Чехов" 58,  
тел: (02) 707369

## Cyber Zone

ул. "Раковски" 148,  
тел: (02) 9866621

**Akcel**  
ж.к. "Сердика", бл. 18А, кв. 5,  
тел: (02) 229491

**Alien's Club**  
ул. "Бачо Киро" 24,  
тел: (02) 9801110

**Gigs**  
Студентски атракцион, блок 18

**The Clan**  
ж.к. Надежда, ул. "Кравеняк"  
3, тел: (02) 375505

## БУРГАС

**Киберкафе**  
"Виртуален свят"  
ул. "Вардар" 1

**Корубата**  
ж.к. Славейков, бл. 59/60

## Храма

к-с Меглен рудник  
**Лео**  
ул. "Славейков" 44

**West**  
ул. "Тимпан"



Искам да играя  
в залите на

**Мултимедийен център**  
**EUROCOM**

Пловдив - ЖР Тракия (до бл. 142), бул. Византистелетари № 188,  
ул. Скопие № 39-А, бул. Изток № 1



**A&A COMMERCE LTD**

**Сателитен интернет**

|            |                     |
|------------|---------------------|
| КОМПЮТРИ   | РЕКЛАМА             |
| КОМПОНЕНТИ | ЦИФРОВА ФОТОГРАФИЯ  |
| UPGRADE    | РЕКЛАМНИ ЧАСОВНИЦИ  |
| МРЕЖИ      | ПЕЧАТ ВЪРХУ ТЕКСТИЛ |
| СЕРВИЗ     | WEB СТРАНИЦИ        |

САТЕЛИТНИ СИСТЕМИ



Читалище Димитър Динев

**КЛУБ "ТАР ВАЛОН"**

СОФИЯ 1404  
Бул. П.Ю. Тодоров № 66

Тел: (02) 589 179  
GSM 088 874 468

Site: [www.aiac.hit.bg](http://www.aiac.hit.bg)  
e-mail: [krsiandreov@yahoo.com](mailto:krsiandreov@yahoo.com)

## Зали, които продават PC Mania:



Бургас: ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала)

Бургас: ж.к. "Славейков" (до бл. 59 и 60)

Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9

Пловдив: ул. "6-ти септември" №188

Пловдив: ул. "Александър Батенберг" №3

Пловдив: ул. "Костаки Пеев" №5

Пловдив: ул. "Петко Д. Петков" №12

Пловдив: ж.к. "Тракия", бл. 142

София: ул. "Опълченска" №41 А

София: ул. "Чумерна", №9, срещу СМГ

София: бул. "Д. Цанков" № 26, срещу парк-хотел "Москва"

София: бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина")

София: бул. "Цар Борис" №23, търговски комплекс "Никроаг"

София: ж.к. "Гео Милев", ул. "Калина Малина" №12

София: ж.к. "Емил Марков", бул. "Петко Тодоров" №66

София: ж.к. "Иван Вазов", ул. Д-р Стефан Сарафов №24

София: ж.к. "Младост 1А", бл. 509 (заг вход А)

София: ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, срещу 4 РПУ

София: ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128

Ст. Загора: бул. "Цар Симеон Велики" №108, ет.2

Ако сте гейм клуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: ползвате пълната търговска отстъпка – 30%, вписваме ви като наш разпространител в списанието.

Още геймъри ще научат за вашия клуб.

Побързайте – телефоните за контакт са: (02) 46-50-63, 44-45-70



[www.interbg.com](http://www.interbg.com)

За прикрасени

За семейството

За подарък

За тест

**Власт над мрежата**

ул. "БЕНКОВСКИ" 7, тел. 02 / 9896565, 91444 (вътр. 129)



# PC Mania Top 10

Вече е време и за тазмесечната класация за най-играни игри. В нея има някои незначителни промени, които са в състояние да преобърнат досегашното статукво. Изненадата този път се нарича Black & White, който от нищото успя да се катapultира на второ място сред предпочитанията на геймърите.

## Top 10 България Читатели

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 1. Counter-Strike     | 621 |
| 2. Black & White      | 310 |
| 3. Brood War          | 212 |
| 4. Diablo 2           | 203 |
| 5. Red Alert 2        | 173 |
| 6. Serious Sam        | 161 |
| 7. FIFA 2001          | 127 |
| 8. Tony Hawk's 2      | 112 |
| 9. Monkey Island 4    | 96  |
| 10. Unreal Tournament | 78  |

Феновете на играта отчаяно, дори пресилено активно на моменти, опитваха да изкачат любимото си заглавие на първото място, но уви, сила свише контролираше техния по младежки романтичен устрем. Black & White доказва въпреки многобройните критики към авангардната си концепция, че точно жанровото многообразие е правилна формула за успех. Доколко други заглавия ще успеят в подобно начинание, е спорно...

Ако човек се огледа наоколо, ще забележи, че Counter-Strike все още е най-играната игра и това е неоспорим факт. Традиционно добро е

## По колко часа на ден геймите?

|                                               |     |
|-----------------------------------------------|-----|
| 1. По 3-4, за да се хваля пред приятелите     | 150 |
| 2. Половин-един, колкото да не е без хич      | 142 |
| 3. Моят живот е гейминг!                      | 130 |
| 4. Поне половин ден, иначе ми треперят ръцете | 89  |
| 5. Абе какво ме занимавате с игри!            | 26  |

представянето на игри като Diablo 2 или Brood War, които съвсем закономерно заемат местата 2-ро и 3-то. Serious Sam е наистина страхотна игра и това се потвърждава от шестото ѝ място, като тя върви уверено нагоре – като че ли се появи новият екшън герой! Наголу класацията изглежда сравнително ясна, като новост са леките размествания в местата и завръщането на Unreal Tournament в класацията. Учудващо се срича наголу Monkey Island 4, която от своето пето място през миналия месец този път се промъкна в класацията през изглени уши едва на девето.

Разнообразните въпроси на сайта предизвикват интерес, като този месец ви питахме относно времето, което прекарвате пред компютъра на ден и отношението ви към степента на трудност. Ясно се очертава тенденция тези анкети да имат своите твърди фенове. Почти единодушно гласувалите приемат играенето на компютърни игри по-скоро като забавление, а не като самоцелно взирание в монитора по цял ден – 28 процента от гласувалите играят между три и четири часа на ден.

## Степената на трудност напоследък ми се струва...

|                                           |     |
|-------------------------------------------|-----|
| Точно, колкото си трябва                  | 178 |
| Твърде ниска                              | 130 |
| С недостатъчни възможности за донастройки | 106 |
| Твърде висока                             | 54  |

Степената на трудност като че ли най-сетне е достигнала нивото, задоволяващо интереса на всички играещи. Очевидно обаче все още има достатъчно хардкор фенове, които недоволстват от прогресивното намаляване на степента на трудност. Голям процент от анкетиранияте смятат, че съвременните игри са твърде лесни.

Очаквайте новите ни въпроси през следващия месец.

Елате в новия магазин!  
ул. "Гладстон" 3 (до бул. Хр. Ботев)  
тел. 952 60 53, e-mail: shop@pcmania.bg



Всички геймърски аксесоари!  
Всички броеве на PC Mania!  
Всички игри за PC и PSX!

Мишки - от 5 лв.  
Джойпагове - от 15 лв.  
Джойстици - от 20 лв.  
Оригинални игри - от 15 лв.  
Празен CD-R Ricoh 1.40 лв.  
Колонки - от 9 лв.  
Карти за интернет - от 3 лв.

RICOH  
CREATIVE® NEC Technologies



Безплатни консултации и монтаж!

FastBG  
интернет

Адрес:

плати:

1500 часа

2500 часа

10000 часа

монтажът

0529213

www.fastbg.net





|                 |                             |                 |
|-----------------|-----------------------------|-----------------|
| name            | classification / TS-4       | 782237834583872 |
| age             | (not shown)                 |                 |
| DoB             | 24                          |                 |
| internal SN     | 17.7.2467 AD                |                 |
| security number | 4426,3454,4357,2344         |                 |
| position        | dnoy5do7822o378d35d2d2      |                 |
| qualification   | ARS expert, SSF level 5     |                 |
| exp index       | 221.4                       | 12.1.2491       |
| IQ index        | 131.443                     | 13.1.2491       |
| Resner index    | 551 (81.42)                 | 11.1.2491       |
| bio (personal)  | click here to access        |                 |
| bio (prof)      | click here to access        |                 |
| recr. History   | click here to access        |                 |
| access (11)     | allowed (exp 442,351)       |                 |
| access (12)     | allowed (exp 442,351)       |                 |
| access (13)     | allowed (exp 442,351)       |                 |
|                 | PHOTO (actual)              |                 |
|                 | more photos (click here)    |                 |
|                 | last accessed by admin-0314 |                 |
|                 | last modified               |                 |




Вече много години човечеството е изправено пред заплахата да се превърне в поредната жертва на еволюцията. Неколкомесечен международен конфликт е превърнал Земята в сметище за токсични отпадъци с радиоактивна почва. Огромни пространства все още остават безлюдни, населявани единствено от автоматични бойни машини и банди мутирани мародери. Оцелелите средища на цивилизацията продължават да развиват високите технологии, но един прогресирал в неочаквана посока стар експеримент се оказва заплахата с размерите на тотално унищожение на рода. Хората трябва да преразгледат виждането си за материалната основа на съзнанието, защото едно тяхно създание отдавна е излязло извън границите си на контрол и продължава да се развива. Като личност с размерите на вселе-

ната ни.  
Изход? Вероятно да, защото умирайки, една жена-командос от частите за промишлен шпионаж на голяма корпорация открива... че това ѝ се случва за втори път в живота. И че последиците за нея са някак различни. И че се е случвало и преди. А знанието за това чака заключено в спомените ѝ, за да може да научи хората как да Оцеляват.  
Да им разкаже историята на Живота, през която тя е минала от самото му начало.  
Земята и колонизираните от хората планети се превръщат в поле на най-чудовищната битка, случвала се някога в човешката история. Сражение, което не се води по обичайния начин. И има малко общо с материалната действителност. И с нашето измерение. Битка, в която можеш да се изправиш дори срещу самия себе си...




<OBJECT> :

# UNKNOWN


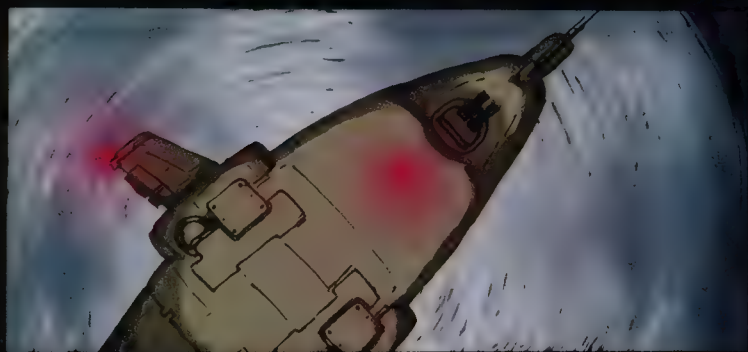


Червено 3 до Кулата,  
искаме разрешение за навлизане  
в зоната за сигурност.

Кулата до Червен 3, въведете кода в  
системата "свой-чужд", честота 1800 Mhz



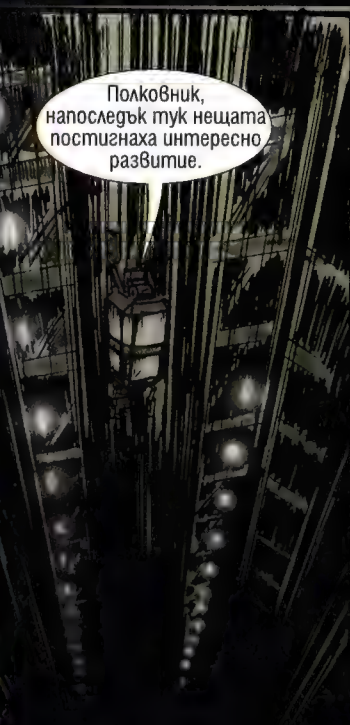
при потвърждение започнете снижаване  
по кръга към фар "SLP-17120". Край.




Добре дошли в  
мястото без име



Как...?

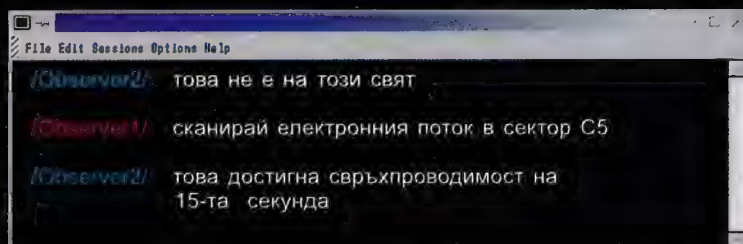
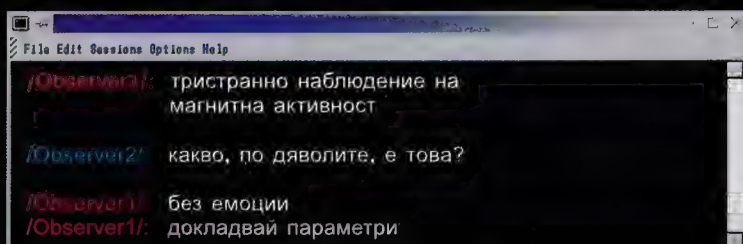
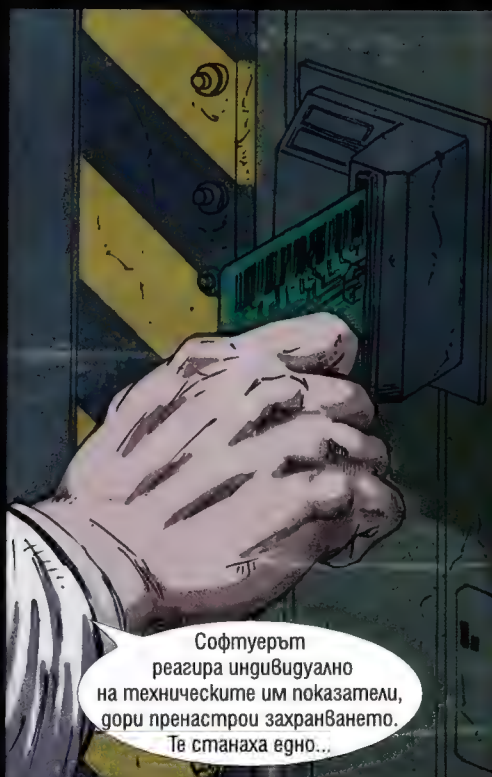
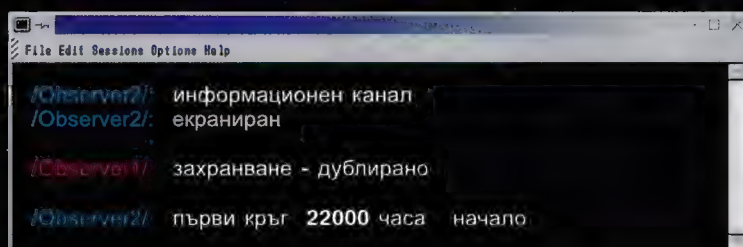
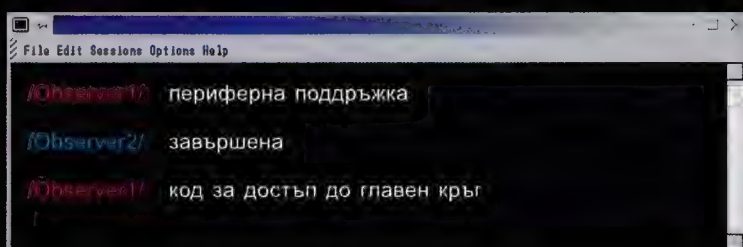
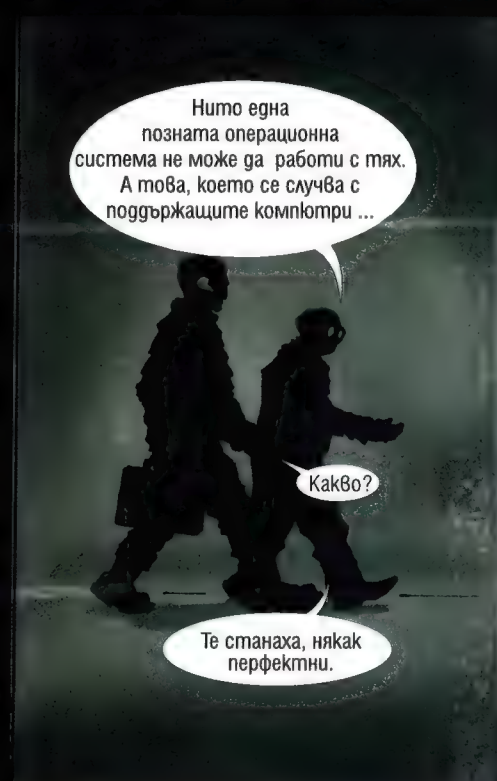


Полковник,  
напоследък тук нещата  
постигнаха интересно  
развитие.



Знаете, че нас де  
факто ни няма









Всичко започва в института Доул преди 30-тина години

Тогава група невролози, биомеханици и физици построяват уникален макет на човешки мозък

С точен брой нервни клетки. Само, че аксоните са заменени от оптични кабели...

а на мястото на синапсите има свързани микро-емитери на кохерентна светлина ...

Трябва да е бил агски бърз ...

Да, затова когато започват да го захранват с информация, един bug да го учат

едва успяват да могат при капацитета му ...

Е, и какво?

File Edit Sessions Options Help

/Observer1/: продължавай наблюдението

/Observer2/: това копира нещо върху осигуряващите компютри пак прекофигурира операционната система

/Observer1/: сканира ли за вируси?

File Edit Sessions Options Help

/Observer2/: да

/Observer2/: запълни почти цялото дисково пространство

/Observer1/: прекъсни захранването

/Observer1/: локализирай новите бази данни и ги прати в лабораторията за анализ

Информацията достига критична маса. Това е още недефинирано явление. Знаем само, че при последвалия срив цялата система изчезва ...

??!!

Остава това, което виждаме. Някакво изкривяване на измеренията. Структурите, които виждаме, са информация. Това е светлина, която за нас тук е неподвижна, но там, където е наистина, тя се движи и постоянно взаимодейства.

Искате да кажем, че това не е мук?

Не, не е. И ние не знаем къде е. Но тази информация формира нещо като индивидуалност. Някакво виртуално създание, което ползва връзката си с този свят, за да продължава да се учи.

То расте, полковник, а ние още не можем да му дадем име... Наричаме го просто... Обекта.

File Edit Sessions Options Help

/Observer2/: това мина на автономно захранване

File Edit Sessions Options Help

/Observer2/: не мога да го изключа

/Observer1/: какво по



File Edit Sessions Options Help

<Status:> \*\*\* Disconnected

<Status:> \*\*\* Connecting ...

<Status:> \*\*\* Waiting to reply

File Edit Sessions Options Help

<Status:> \*\*\* Unable to reconnect

<Status:> \*\*\* Transfer timeout

<Status:> \*\*\* Failed to receive data

(САЕ(ВА))



# mixed news

## Windows plugin-и под Linux

Въпреки опитите за създаване на конкурентен браузър, работещ в Linux среда, все още дори Mozilla ([www.mozilla.org](http://www.mozilla.org)) не може да се справи с трудната задача да визуализира правилно (т.е. както го прави Internet Explorer) web страниците с нестандартно съдържание. Става дума за онези сайтове, разчитащи на разнообразни plugin-и, които в повечето случаи са дело на независими фирми и често единствената им официална версия е за Windows-операционни системи.



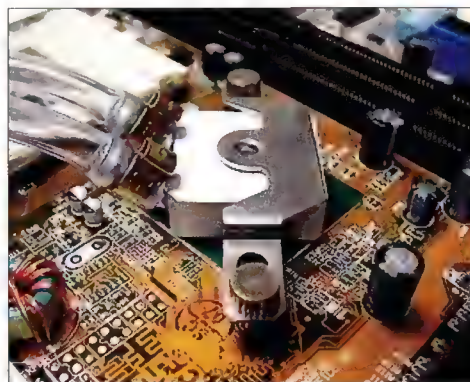
Фирмата с име Codeweavers ([www.codeweavers.com](http://www.codeweavers.com)) стана известна покрай своята подобрена версия на Wine – opensource проект, който има за цел да осъществи пълна емуляция на Windows-приложенията под Linux ([www.winehq.org](http://www.winehq.org)). Codeweavers са почти готови с разработката на специален CrossOver Plugin, който ще позволи успешното използване на всеки съществуващ win32 plugin – като начало в embedded Linux системите, а по-късно и при стандартните дистрибуции.

Това представлява още една крачка към популяризирането на безплатната ОС, тъй като липсата на конкурентноспособен браузър все още е основна спънка за налагането на Linux като desktop ОС.

## Алтернативна система за охлаждане

Колкото повече нараства броят на чиповете в дадена PC кутия,

толкова повече отделяната топлина при работата на системата доближава необходимата за приготвяне на омлет. Целта на производителите на PC компоненти обаче не е да предложат удобствата на печка. Затова и броят на използваните вентилатори стремглаво нараства, а заедно с него и шумът, отделян при работата им. Неприятно наистина – да не може да се насладиш на mp3-ките, тъй като компютърът напоследък конкурира шумовата производителност на трактор.



Koolance предлагат един различен подход за отнемане топлината на чиповете. Вместо поредната камера от вентилатори те разработват система от охлаждащи плоскости, която разчита на специална хладилна течност. От една страна, тя е на моменти приблизително два пъти по-ефективна, а от друга – почти безшумна. Кухи компоненти с размер почти три пъти по-малък от този на разпространените вентилатори осигуряват пряк достъп за охлаждащата течност, която циркулира по тръбички между "горещите точки".

На адрес [www.koolance.com](http://www.koolance.com) има подробна информация за всички части на компа, които са обект на тази хладилна технология.

## Quakecon 2001

От 9 до 12-ти август в Мексикотексас, ще се проведе поредното издание на ежегодния QuakeCon ([www.quakecon.org](http://www.quakecon.org)), където се срещат стотици фенове на легендарната игра на ID Software.



Първоначалните цели са да се създадат условия за face-2-face среща (в реалния живот) на иначе виртуални противници, да се обменят идеи с хората, разработващи 3D игрите, и, разбира се, да се предостави възможност за пряк сблъсък между най-добрите играчи. За петте години, през които се провежда, интересът към QuakeCon нараства съвсем предвидимо и от 150 през 1996-та броят на посетителите се увеличава до 3000 през миналата година. Тази година nVidia са осигурили награден фонд в размер на \$50,000, който ще си поделят победителите от 512-те състезатели в смъртоносна битка на самото място. Междувреме от <http://wouter.fov120.com/gfxengine/panquake/> може да се снабдите с версия на Quake, която позволява панорамен (360°) изглед на игралния терен.

## Нова система за защита на DVD дисковете

Седем водещи производители на DVD техника са обединили сили за създаването на нова система за защита на DVD дисковете срещу копиране. Hitachi, Sony, NEC, Pioneer, Digimarc, Macrovision и Philips смятат да внедрят технологията в новите устройства, което ще позволи по-лесното проследяване на пиратските копия. Според Американската асоциация на филмопроизводителите (MPAA) пропуснатите ползи вследствие на пиратско разпространение на филми възлизат на \$3.5 милиарда долара. Новото сгру-



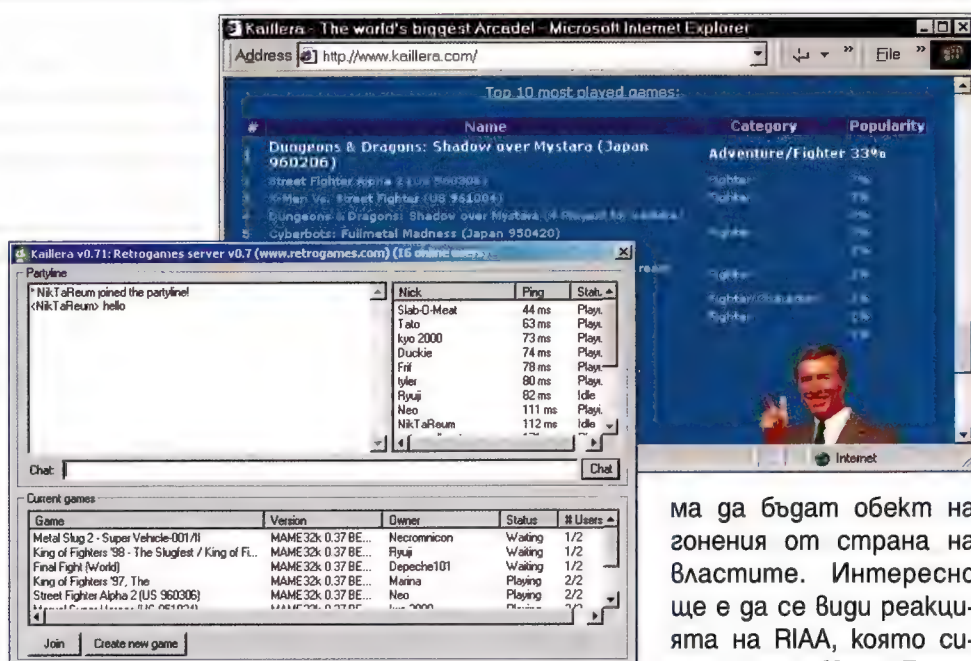
жение носи името VWM (Video Watermarking Group) ще обяви решението си до края на септември, като ако това стане, технологията ще бъде предоставена за ползване на всички производители на DVD-устройства.

## Магнет в основата на дело за милиарди долари

Magnequench ([www.magnequench.com](http://www.magnequench.com)) е водещ производител на специализирани магнитни материали с представителства по целия свят. От близо 20 години компанията държи правата върху патентована технология за производство на Nd-Fe-B (неодим-желязо-бор) магнити, които присъстват в почти всички устройства, разчитащи на малки електромотори (твърди дискове, флопи-та, CD устройства и т.н.). В момента постоянният пазар на магнитни материали има годишен оборот около шест милиарда долара, като почти половината се генерира от търговия с въпросните Nd-Fe-B магнити. Magnequench смята да огрусят зграва компании, като Philips, Samsung, Sony и Toshiba. Подобно дело би могло да доведе до задължения за изплащане на милиарди долари компенсация, а според Archibald Cox (председател на борда на директорите), Magnequench има неоспорими доказателства за посегателство върху интелектуална собственост на компанията. В последно време стана много популярно да се водят подобни съдебни битки, което все по-често ме кара да се замислям колко хубав би бил светът без лицензи и патенти.

## Kaillera - мрежов вариант на MAME емулятора

MAME е един от най-известните емулятори на аркейд-игри. С не-



гова помощ могат да се играят класически геймхитове, които са ни познати от конзолните системи (както Street Fighter). Основен недостатък на повечето емулятори е липсата на възможност за мрежова игра. Ето защо наскоро се появи Kaillera, което е вариант на MAME с възможност за битки в Internet. Kaillera позволява да отново да срещнете достойни противници в любимите си игри дори всички в квартала да отказват да играят с вас. <http://www.kaillera.com/> е мястото за снабдяване.

## Дания може да легализира свободния обмен на музика

Министърът на културата на Дания се опитва да прокара законопроект, който цели да легализира некомерсиалния обмен на музикални файлове. Ако бъде приет, подобен закон ще превърне Дания в нещо повече от просто спасителен остров за компании като Napster. Частните FTP-та с музика и директните обмен на mp3 файлове в IRC ня-

ма да бъдат обект на зонения от страна на властите. Интересно ще е да се види реакцията на RIAA, която сигурно ще обвини Дания в нарушаване на международни закони и вероятно ще се опита да наложи повсеместна забрана за достъп до .dk адресите. Датчаните смятат да компенсират собствениците на авторските права, слагайки 60 цента надценка на всеки прогачен CD-R носител.



## ИСТИНСКИТЕ КОМПЮТРИ

### КОМПЮТЪР, КОЙТО НЯМА ДА ЪПГРЕЙДВАТЕ 2 ГОДИНИ:

AMD T-Bird 800 MHz, 128 MB PC 133, Motherboard Abit KT7 UDMA 66/100, 200 MHz FSB Processor support, Matrox Millennium G400 32 MB, HDD IBM 30.2 GB 7200 rpm 2MB cache, CD ROM Asus 40x, Monitor Samsung 17" 700IFT, Case Super ATX Masque, FDD 1,44MB Teac, KBD BTC, Mouse Logitech, Fax Modem External Acrop/Rockwell 56.6K V90 +flex, Creative Sound Blaster Live, Speakers Teac Power Max TFT SoundLine

**\$ 1150**



### КОМПЮТЪР ЗА ИНТЕРНЕТ!

Compaq DeskPro 2000  
HDD 1.2 GB, FDD 1.44, RAM 16 MB  
Fax Modem US Robotics 33.6  
Keyboard Compaq, Mouse Logitech

**\$ 123**

тел: 963-10-86, 66-91-24  
адрес: "Латинка" 40

**NET** СТРАХОТНА ВРЪЗКА  
**НЕОГРАНИЧЕН ИНТЕРНЕТ**  
**24 00** лв. на месец с АДС  
София: 02/933697, 93097  
Пловдив: 032/637010  
Русе: 82/827301  
[www.netline.bg](http://www.netline.bg)

**Intel COM** computers Ltd. **IntelCom Computers**  
**Компютърни конфигурации**  
**Презапис на CD-R 2.5\$**  
**Презапис на CD-RW**  
тел. 558 776, 955 60 68  
[www.intelcombg.com](http://www.intelcombg.com)



# LINUX GAMING

**В** библията пише, че преди неизброимо много години хората по целия свят говорили един-единствен език и никога нямали проблеми с комуникацията. Дани за първообраз на всички операционни системи не са ми известни и спокойно може да приемем, че такъв просто няма. Още от зората на компютърните технологии важи правилото, че винаги съществуват няколко различни ОС-а, които спорят за потребителското внимание. За никого не е тайна, че в момента за целите на гейм индустрията се използва Microsoft Windows. Макар доскоро Linux да не отговаряше на необходимите условия, за да бъде употребяван успешно като мултимедийна гейминг платформа, в последната година безплатната операционна система направи сериозна заявка за водещо място в напреварата за завладяване на по-голям брой потребителски PC-та.

Хората, инсталирали Linux на своите компютри, със сигурност имат поне гузина един от друг по-

силни аргументи да го направят, но единствената засега наистина основателна причина да се ползва тази ОС за гейм цели е, че тя е безплатна. Най-евтиният единичен Windows лиценз е от порядъка на 100\$, а собствениците на обикновена гейм зала са принудени да плащат суми от порядъка на неколкостотин долара. Макар този аргумент да няма особена тежест при домашните компютри, проверките за пиратски софтуер зачестиха и лицензирането надвисва като черен облак над собствениците на игрални клубове.

Тъй като мястото от две страници е малко за детайлно ръководство, статията предполага, че имате поне минимални познания за работата с Linux. Въпреки това преди да започнете опитите за подкарване (портване) на която и да било игра под тази ОС е добре да се подсигурете със следните неща:

- последната версия на XFree86 ([www.xfree.org](http://www.xfree.org)) – графичната среда за Linux системи. Тя се поставя стандартно заедно с всяка от новите дистрибуции.

- последната версия на някоя от водещите дистрибуции. Добре е да изберете RedHat (<http://www.redhat.com>), SuSe (<http://www.suse.com>) или Mandrake (<http://www.linux-mandrake.com/>), тъй като те са сравнително лесни за инсталиране и са обучени да не хапят потребителите с по-малко опит. В Redhat и Mandrake има възможност за автоматично разпознаване на хардуера, което допълнително улеснява задачата по инсталирането. Освен това изброените са популярни сред



гейм авторите и е вероятно версиите на новите игри да се появят готови за ползване именно с тях. Освен всичко това Mandrake пристига и с добър пакет игри.

- последните видео- и аудиограйвери за Linux. Като пример nVIDIA предлагат специална версия на своите грайвери, достъпни от [http://www.nvidia.com/drivers/xfree86\\_40.html](http://www.nvidia.com/drivers/xfree86_40.html), които поддържат пълната гама от продукти на фирмата. Съществува и нещо, наречено Advanced Linux Sound Architecture (ALSA), което ще е полезно ако в дистрибуцията по някаква причина липсва грайвер за вашата звукова карта или Linux не успява да я разпознае. ALSA е достъпна от <http://www.alsa-project.org/>, а ако имате желание, може да погледнете и алтернативата – OSS (Open Sound System) от [www.opensound.com](http://www.opensound.com).

- Wine. Пише се като вино, но всъщност е софтуерен пакет, който осигурява емуляция на Windows среда и по този начин дава възможност за пускане на богатата гама от Windows-ки приложения под XFree86 (аз лично съм подкарвал Excel и някои мултимедийни демонстрации). Wine е все още (и вероятно ще бъде още дълго време) в процес на разработка, но вече има поддръжка за DirectX приложенията каквито са почти всички нови игри. Wine пристига стандартно с всяка дистрибу-

**BULINFO**  
INTERNET PROVIDER

# 23.90

лева/месец

**НЕОГРАНИЧЕН  
ИНТЕРНЕТ  
ДОСТЪП**

**БЕЗ СИГНАЛ ЗАЕТО**

София, ул. „Карнеги“ 11А, ет. 1  
тел.: 963 3652, 963 3764

971 39 20, 70 51 87, 73 11 20

**БГнет**  
**КАЧЕСТВОТО  
Е  
ДОКАЗАНО**

Неограничен интернет - 20 лв

Ограничен достъп - 15 лв

Неограничен трафик

Безплатен 10-дневен тест

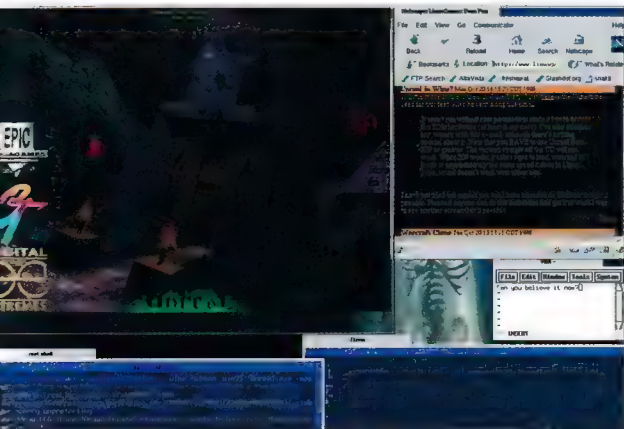
Безплатен DSL модем - 2,3Mbps

НАЕТИ ЛИНИИ при гарантирана минимална скорост и максимална - 2,3Mbps.

|                     |         |         |         |          |          |
|---------------------|---------|---------|---------|----------|----------|
| Трайк:              | 33.6K   | 64K     | 128K    | 256K     | 512K     |
| до 500MB-100лв      | 250 лв. | 500 лв. | 800 лв. | 1400 лв. | 2500 лв. |
| над 500MB 0,10лв/лв |         |         |         |          |          |

[www.bgnet.bg](http://www.bgnet.bg)





буция, но нови версии излизат поне веднъж месечно и последната може да бъде изтеглена по всяко време от <http://www.winehq.org>. На адрес <http://www.linuxgames.com/wine/> се намира архив на статии, описващи правилните стъпки за подкарване на доста игри под Linux с помощта на Wine.

Игрите, които могат да се играят под Linux, биват най-общо казано четири вида:

- такива с призовани за Linux версии. При тях за основа е била взета оригиналната Windows версия, части от която впоследствие са пренаписани, за да работят правилно. Такива са игрите, предлагани от компанията Loki ([www.loki-games.com](http://www.loki-games.com)), занимаваща се с портиране на утвърдените хитове, като Tribes 2, Deus Ex, Myth II, Quake III Arena и т.н.

Windows-игри, които нямат съществуващи версии за Linux и работят с помощта на Wine емулятора

- такива, които са писани специално за Linux (пример са версиите на Quake и Doom). Има игри, които се появяват едновременно във вариант за Linux и Windows

- безплатни игри с отворен код. Напредват бавно и варират в много голям диапазон – от обикновени пъзели до проекти, като: Quake World (<http://sourceforge.net/projects/quake/>) и FreeCiv (<http://www.freeciv.org>)

- емулатори всякакви. Вероятно заради open-source натурата, повечето от тях, имат версия за Linux и ако не друго, то конзолният гейминг определено е на висота (вижте на [http://dmoz.org/Games/Video\\_Games/Emulation](http://dmoz.org/Games/Video_Games/Emulation)).

- текстови игри, които са най-старите съществували за Unix като цяло. Занимават с тях напълно четенето на ролева

книга-игра (един от лидерите в момента е [www.iconoclast.org/](http://www.iconoclast.org/)).

Оттук нататък успехът зависи най-вече от желанието и уменията. Както сами ще се убедите, ако разгледате линковете към статията, Linux може да се използва за игрални цели като понякога дори по-претенциозните заглавия тръгват безпроблемно. Напоследък се обръща особено внимание на разработката на драйвери за всевъзможния нов хардуер, така че проблемите с различните видове устройства ще стават все по-малко в бъдеще. Макар все още да не ми е известен геймклуб, който ползва Linux като основен ОС, с малко повече желание (и необходимите умения, разбира се) всяка игра може да бъде доведена до работно състояние дори без наличието на Windows. Парите, които иначе биха отишли за лицензи, могат веднага да бъдат инвестирани в закупуването на официалните портове на актуалните хитове.

Ако срещнете проблем и се чудите кого да попитате, добра идея е осъществяването на връзка с хората от българските Linux общности, които циркулират из следните страници: Linux Users Group – Bulgaria (<http://www.linux-bulgaria.org>), Linux за българи (<http://linux-bg.exco.net/>), Bulgarian Linux Society (<http://linux.zonebg.com>). На техните сайтове има форуми, които се

четат от специалисти и е твърде вероятно да получите нужната информация.

Георги Пенков

*Специални благодарности на Павел Чолаков от Linux Society за оказана помощ при изясняването на някои технически детайли.*

Игри за Linux има и то немалко. Съществуват и такива, които може да пуснете под Linux, дори авторите им да не са си и помисляли, че това ще се случи някога.

**[www.linuxgames.com](http://www.linuxgames.com)**

този сайт гордо може да се титулува портал, който да се ползва като стартова точка за всеки геймър с операционна система, базирана на Linux. Сайтът се update-ва почти ежедневно, а новините обхващат широк диапазон от събития. Linuxgames.com хоства и гузина сайтове на различни видове Linux гейминг софтуер (като емулятори, портове на познати игри...)

**[www.happypenguin.org](http://www.happypenguin.org)**

The Linux Gaming Tome е група портал, който въпреки лошия външен вид е един от най-често обновяваните сайтове (по няколко новини на ден).

**[www.linux3d.net](http://www.linux3d.net)**

феновете на 3D игрите могат да се разровят в него, защото освен новини за успешно подкарване на различни игри по Linux има голямо количество упътвания и драйвери за решаване на проблеми с различни видеокарти.

**[www.linuxquake.com](http://www.linuxquake.com)**

както подсказва името, това е сайт, предлагащ Quake-материали.

**[pingus.seul.org](http://pingus.seul.org)**

Pingus е безплатен Lemmings клонинг за Linux, в който вместо леминги се занимавате с... пингвини.

**[www.transgaming.com](http://www.transgaming.com)**

Типовете от TransGaming са основните виновници за DirectX уменията на Wine. От тук може да свалите последна версия на техния WineX вариант.

[www.abv.bg](http://www.abv.bg)



Още нови услуги.



# NAPSTER АЛТЕРНАТИВИ А СЕГА НАКЪДЕ?

В началото бе MP3. Преди около 15 години дейни немски мозъци от института Фраунхофер разработиха стандарта за компресия на музикални файлове Fraunhofer MPEG Layer3. Дълго време този вид компресия имаше по-скоро маргинално значение. Едва с масовото разпространение на уеб и най-вече на WinAmp, MP3 придоби такава популярност, че развали почивката и съня на много мениджъри във водещите музикални компании. Отначало емперитата имаше навсякъде – обикновено търсене с Yahoo! даваше съвсем прилични резултати и всички бяха доволни. Последвалите забрани ограничиха лесния достъп до музика, затова пък се роди Napster. През последните няколко месеца около Napster се изписа толкова, че всяко ново повдигане на темата прилича на евтино гонене на сензация. Имам чувството, че дори един популярен нощен вестник посвети завидна квадратура от и без това ценните си страници на новата мода – разменянето и "даунлоудването" на музикални парчета. Тоновите изписана информация като че ли донякъде изчерпаха въпроса около възникващите подробности като например какво е Napster и как работи. След скорошните решения на американския съд възниква обаче съвсем естественият въпрос – а сега накъде? Napster въведе разнообразни филтри, които ограничават достъпа на потребителите до музика, а Шон Фенинг се превърна в мастит бизнесмен в услуга на музикалните компании.

Перспективите пред Napster са ясни – скоро ще има такси в скромнен за средния американски потребител размер от някакви си центове на парче. Естествено възниква дискусията защо е нужно да плащаш за нещо, което съвсем доскоро беше съвсем безплатно. Добрата новина е, че не всичко е загубено.

Още при започването на съдебните спорове около Napster мнозина изразиха мнението, че неравната битка в някакъв близък или далечен

момент ще бъде спечелена от музикалната индустрия. Затова, с цел да се намери подходяща алтернатива, бяха разработени и пуснати в действие многобройни алтернативи на Napster. Тези програми, подобно на първообраза, са в състояние да

Gnutella". The original version, The program was excellent, but had defects that contribute to poor consists of all the computers running

чието на един основен голям сървър, OpenNap-сървърите са стотици. Това позволява неограничено търсене, но има своите положителни и отрицателни черти. От една страна, децентрализираната

осъществяват безплатния обмен на музикални парчета, като една голяма част от тях позволяват трансфер и на друг тип файлове – филми, програми, игри – каквото си поискате. Най-общо алтернативите на Napster могат да се разделят на групи според типа на свързване между отделните потребители.

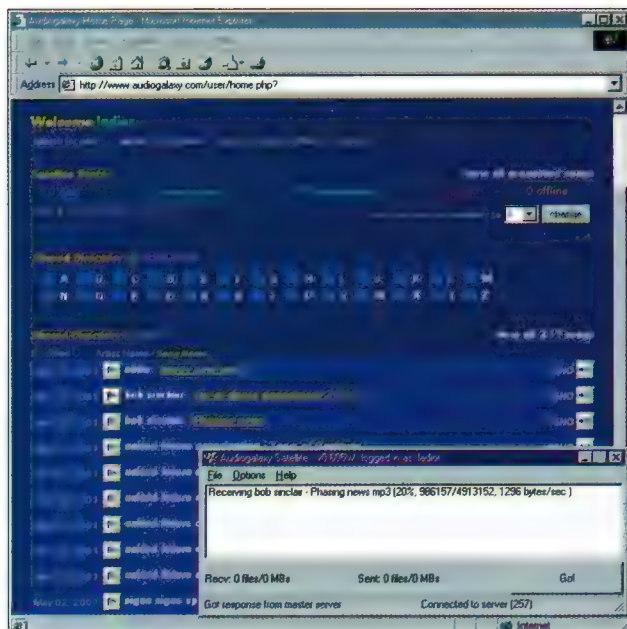
Двата основни типа са OpenNap (<http://sourceforge.net/projects/opennap/>) и Gnutella (<http://gnutella.wego.com/>).

OpenNap, както може да предположите от името, е Open Source Napster, или казано с думи прости, технологията подобна на Napster, която обаче е с отворен код и е достъпна за доработване на всички заинтересовани и желаещи. Както и в Napster, вие се логвате в централизиран сървър, където пускате вашето търсене и евентуално намирате нужното, което след това източвате от компютъра на друг свързан. За разлика от Napster обаче, чийто проблем се коренеше в свръхцентрализираността и нали-

система от сървъри позволява по-голяма гъвкавост по отношение на евентуални забрани и ограничения, тъй като практически е невъзможно да блокираш всички сървъри едновременно. От друга страна са ограничените резултати от търсенето – когато сте в един сървър, вие сте свързан само към него и от количеството музика на него зависи колко добри ще са резултатите от търсенето. Програми, съвместими с OpenNap, са например Napigator и WinMX.

Gnutella беше разработена като алтернатива на Napster дълго преди да се зашуми около съдебните искове на музикалната индустрия. Тя представлява децентрализирана мрежа – няма централен сървър, който да управлява търсенето или даунлоудването. Участниците са в обща мрежа, като всеки един от тях е свързан към друг, който е свързан с трети, той с четвърти и т.н. Когато пуснете търсене, Gnutella претърсва първо компютъра, към който имате директна





Връзка, след което търсенето продължава към другите компютри, свързани към него и т.н. В случай, че се намери търсеното, вашият компютър автоматично осъществява контакт директно с компютъра, на който се намира нужният файл. Програми, базирани на Gnutella, са LimeWire, BearShare и гр.

И двете технологии имат своите предимства и недостатъци. Основният плюс е възможността за търсене на всякакви файлове, а не само на музика. По принцип OpenNap е по-бърз в резултатите, но те пък са с госта по-ниска успеваемост. Gnutella от своя страна е госта по-бавна и изисква от вас досатъчно бърза връзка. Същевременно нейното основно предимство е липсата на какъвто и да било сървър – по този начин никога няма да успее да спре съществуването на тази мрежа, тъй като това ще изиска влизане в дома ви. Все още сме далеч от такива хорор-сценарии.

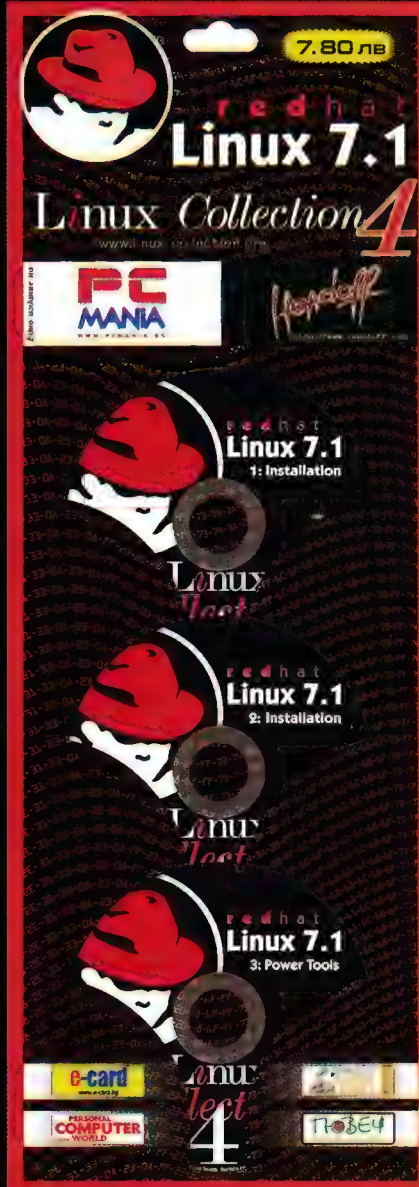
Естествено, не всичко на този свят се свежда до тези две мрежи. Както вече стана ясно, през последните няколко години бяха разработени огромно количество програми за обмен на файлове. Много от най-популярните приложения функционират по сходен на Napster начин, т.е. притежават централизиран сървър. Такива програми са Audiogalaxy, iMesh или Aimster. Целта на този обзор е познавателна с цел ориентирането ви в огромното количество софтуер за размяна на файлове, излизащо ежесечно. За-

това ще ви предложат кратка характеристика на най-популярните програми. Основното нещо, което обаче характеризира Napster-алтернативите, независимо дали клонинги или алтернативни решения, е броят на потребителите. Тъй като тези програми разчитат на свързаност между огромен брой частни компютри, от популярността на програмата автоматично следва по-добър резултат и по-висока успеваемост. От друга страна тъкмо тяхната

(все още) маргиналност ги спасява от съдебни атаки, тъй като никой от тези програми не разполага с 60-те и повече милиона потребители, които окачиха клупа на шията на Napster. Рано или късно обаче съм убеден, че ще се стигне до следващата съдебна битка. След тази битка оцелелите ще бъдат онези програми, които разполагат с децентрализирана структура. Уви, за съжаление близкото бъдеще пред share-ването на музика е по-скоро мрачно, но въпреки това все още нещата не са съвсем трагични, а тоталната забрана едва ли някога ще бъде факт.

**Audiogalaxy**  
<http://www.audiogalaxy.com>

напоследък Audiogalaxy придоби изключително висока популярност, най-вече благодарение на изключително опростения си интерфейс. Audiogalaxy е програма, която се управлява през уебстраницата, а за да можете да получавате файлове, е нужно изтеглянето на малка програмка, наречена Audiogalaxy Satellite. Резултатите от търсене в повечето случаи са задоволителни, като шансът да намерите някое парче е толкова по-висок, колкото по-популярно е то. За разлика от Napster, Audiogalaxy ви дава възможност да създадете листа с файлове за даунлоуд, което позволява свалянето на намерените парчета, когато виеш решите и когато ви е удобно. Единствената предпоставка за това, естествено, е включеният компютър на потреби-



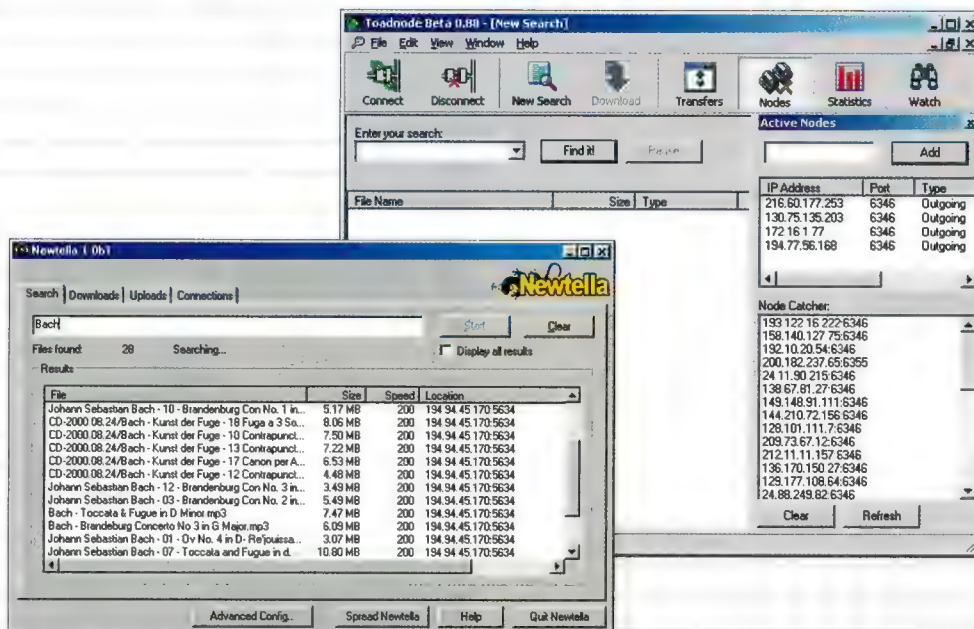
**Red Hat Linux 7.1 дава много нови възможности. Ето само някои от тях:**

- графичен инсталатор с готови конфигурации според конкретните нужди на потребителя и подробна документация в помощ на начинаещите.

- повишено ниво на сигурност в интернет с три опции на конфигурация на firewall.

- улеснена настройка на DRI (Direct Rendering Infrastructure) за работа в 3D среда (това особено ще зарадва Linux геймърите).





теля отсреща, от чийто твърд диск намазвате. Ограничение е възможността за търсене само на музикални файлове. Наскоро след решението на съда по казуса Napster от Audiogalaxy тихомълком въведеха някои ограничения във възможностите за търсене. Така например беше измислена абсурдна несъвместимост между по-стара и по-нова версия на AudiogalaxySatellite. Съвсем целенасочено на места беше променен удобният интерфейс. Явно някой вече говори за спирането и на тази услуга, въпреки това обаче тя продължава да се радва на сравнително висока популярност – свидетелство за това са постоянно добрите резултати.

### iMesh

<http://www.imesh.com>

iMesh е един по-добрият Napster-клонинг, който позволява трансфера не само на музикални файлове. iMesh придоби сравнително висока популярност през последните месеци, като естествено това доведе до все по-добри резултати. iMesh страда от няколко много сериозни недостатъци. Първият е скорост-

та на търсене. Поради възможността за намиране на няколко типа файлове, search-а протича значително по-бавно. Освен това често се случва програмата да ви нагropи здраво. За сметка на това можете да разчитате на достатъчно стабилна скорост. В крайна сметка обаче дните на тази програма изглеждат преброени, след като на 4 май стана ясно споразумението между RIAA (Асоциация на американските звукозаписни компании), което предвижда до няколко месеца да се въведе филитриране на достъпа. Услугата все още функционира, така че ако искате да точите през нея, сега е времето.

### Freenet

<http://freenet.sourceforge.net>

основната цел на създателите е програма, която позволява нецензуриран трафик на каквато и да е информация. Колкото и банално да звучи това, де факто Freenet го постига – тук можете да откриете такива незаконни материали като детска порнография. Основното преимущество на мрежата е ней-

ната свръхдецентрализираност. На практика донякъде е странно да сравняваме тази програма с останалите трЪ-борси, но точно свръхдецентрализацията гарантира много добри резултати.

Freenet е значително по-ефективна от Gnutella. Това е мрежа, позволяваща интелигентно кеширане и управление, която функционира като една голяма куриерска служба: информацията не се намира на склад, а се доставя при заявка. Това позволява по-голяма ефективност, що се отнася до публикуването на информация, без при това да се притеснявате от цензура или ограничения – трудно някой ще ви хване. Една от целите на създателите е направата на мрежа, в която една и съща информация се доставя според популярността си, а не се намира разпръсната из целия интернет, какъвто често е случаят. Търсенето във Freenet е в дълбочина, непаралелно преслушване на голям брой източници.

За съжаление обаче Freenet не може да се определи като насочена към масовия потребител мрежа. Написана на Java, тя изисква Java Runtime Environment, за да работи, както и свой собствен порт и протокол.

Многообразието на такива програми е огромно, така че едва ли може да се постигне пълен обзор на всичко предлагано. На практика обаче повечето програми си приличат и представляват елементарни клонинги на някоя от основните мрежи. Единственият начин винаги да намерите любимата си музика, е да използвате няколко от тях и, най-важното – няколко от най-популярните. Защото Napster и неговите алтернативи са нищо без своите потребители. И винаги ще има друг начин, напук на забраните.

Александър Бойчев

# ВЛЕЗТЕ В



новата рубрика за мании

горещо  
кафе

PC  
MANIA

ЕВРОКОМ  
НАЦИОНАЛНА КАБЕЛНА ТЕЛЕВИЗИЯ



# SOCKET A DDR – КРАЯТ НА ДЪЛГОТО ЧАКАНЕ



**М**ного пъти производителите а чипсети, памет и дънни платки обещаваха, че "го три месеца" DDR SDRAM ще е масово достъпна технология. След това обявяваха забавяне след забавяне. Едва в последните месеци на 2000-та година DDR продукти започнаха реално да се продават, но за съжаление само на запад (и югоизток, ако броим Тайван...). Отскокро тази бленувана технология е достъпна и на българския пазар благодарение на следните дъна:

## ASUS A7M266

Това е флагманският DDR продукт на ASUS. Дъното е базирано на AMD 760 чипсет и поддържа до 2GB DDR SDRAM чрез два 184-pin слота. Няма обикновени DIMM (168-pin) слотове за PC133 памет. Има вграден конкретно AC'97, като теоретично вместо него може да поръчате C-Media хардуерен звук, но обикновено компютърните фирми внасят по-евтините модели и доста ще трябва да търсите, за да попаднете на дъно със C-Media. Усилието едва ли ще си струва, защото ще платите повече, а разликата в качеството между двата варианта не е голяма. При всички положения е добре да добавите SoundBlaster Live! към конфигурацията си вместо някакъв вграден чип.

Стандартните в днешно време гва UltraATA/100 канала, четири USB порта и AMR слот за евтин модем присъстват. ASUS използ-

ват AGP Pro слот за почти всички свои дъна и A7M266 не е изключение. 133MHz Athlon процесорите работят безпроблемно, като честотата на шината може да се променя със стъпка от 1MHz, което доста улеснява overclock-а. Поддържа се както "безджъмперна" настройка (на честотата, напрежението и множителя) в BIOS, така и настройка чрез DIP-ключета върху дъното. Тъй като за периферен контролер се използва VIA 686B чип, е възможно да възникне нестабилност с UltraATA/100 каналите, затова ако си купите това дъно, задължително използвайте най-новите версии на драйверите и BIOS-а. Като опция се предлагат и вградени мрежови функции чрез Realtek-чип, който поддържа 10/100Mbps Ethernet. Цената на A7M266 се движи около 185\$.

## ASUS A7A266

Става дума за първото дъно с ALi чипсет (Magic1<sup>™</sup> – M1647) след Alladin 5 (за Socket7/K6-x). От ALi обявяваха няколко пъти Pentium II/III чипсетове, но те така и не се разпространиха масово. Сега обаче отново се завръщат на сцената и то с DDR чипсет за Athlon преди съпоставимият модел от VIA да е излязъл. По екстри и възможности двете ASUS дъна са много близки, но A7A поддържа 6 USB порта (срещу 4 за A7M), технологията PowerNow! (макар че тя е предвидена за пестене на енергията в преносими-

те компютри и няма да ви е от полза) на AMD, както и обикновена SDRAM памет. Контролерът за паметта на ALi Magic1 е доста гъвкав. Поддържа асинхронна (различна) тактова честота на системната шина и на шината на паметта – например 133MHz базова честота за Athlon с PC100 или DDR-PC1600 памет или по-често срещаната комбинация 100MHz Duron + PC133 или DDR-PC2100 памет. За съжаление производителността на Magic1 значително страда от асинхронното включване на паметта и 133MHz Athlon+PC1600 е по-бавен от 133MHz Athlon+PC133. Препоръчвам ви да използвате синхронния 133MHz/PC2100 режим. ASUS са предвидили както 2 слота за DDR, така и още цели три слота за обикновена SDRAM. Това ви дава възможност да продължите да използвате евтината PC133 памет, докато цените на PC2100 паднат достатъчно и тогава да смените само блокчетата памет без да променяте нищо повече по конфигурацията си. A7A266 може да се намери за 170\$, като при оптимални условия е с около 5% по-бавно от A7M.

## Рекламулация

Цялостната цена на DDR решенията в момента все още е прекалено висока, за да оправдае неговите увеличения в производителността. Очаква се дъната VIA KT266 да бъдат по-евтини (около 150\$), след което конкуренцията да донесе още по-голям спад. Ако някой твърдо е решен да притежава най-бързия компютър, трябва да се насочи към A7M и PC2100 памет. Предлагат се AMD760-дъна и от други производители, но ASUS се славят със стабилността и надеждността на продуктите си. Интересно решение е и дъното A7S-VM "всичко-в-едно": SiS730 чипсет, SocketA, вградена мрежова карта, звук, SiS300 3D-Video с изключително добра DVD поддръжка, за съжаление без външен AGP слот за въгрейд на интегрираното видео; цена 115\$.

Стоян Спаниев



# СКЪЗИ-МЪЗИ, ИСКАМ ЛИ АЗ?

SCSI (Small Computer System Interface) означава системен интерфейс за малки компютри. Думата "малки" отговаря на класификацията от началото на 80-те, когато всички PC-та са били с много слаба производителност в сравнение с наследниците на компютрите с размер на стаи. Днес скъзи (SCSI се произнася именно така, не "ес-си-есай", както си къчат езиците някои хора, прекалено много внимавали в час по английски) намира приложение във висок клас на работните станции и мрежови сървъри. Използва се широко и в не-PC базирани системи (Sun, Alpha и т.н.), но тенденцията е, там където не е необходима прекалено голяма мощ, да се въвежда по-евтиният IDE стандарт (както направиха Apple).

## Вариантите

SCSI служи за връзка не само на твърдите дискове, но и на най-разнообразни други запамятаващи устройства, както и на външни периферии като скенери. Може да се използва дори за връзка между два и повече компютъра (подобно на локална мрежа, но много рядко се прилага на практика). Още през 1981-ва е дефиниран първият SCSI стандарт, работещ със скорост 5 MB/s. Той използвал осембитова шина за връзка между устройствата. Максималният брой устройства, свързани към тази шина, бил 8 (включително контролерът). По-късно се



появяват вариантите Fast SCSI, Wide SCSI, Ultra SCSI, SCSI-2 и 3. Fast SCSI работи със 10MB/s, Wide – разширява шината до 16-бита, както и броя устройства до 16, Ultra – удвоява скоростта на разширената шина от 20MB/s на 40MB/s. Недостатък е това, че все по-бързите скорости изискват все по-къс кабел, при което на 1.5 м трябва да се съберат по 7 устройства. Проблемът се решава чрез Ultra-2-Wide SCSI, който използва нов метод за пренос на данните – LVD (Low Voltage Differential). Максималната дължина на кабела се увеличава на 12 м. Освен това скоростта става 80MB/s. Настоящият водещ стандарт е Ultra/160 SCSI, т.е. 160MB/s, което превишава скоростта на обикновената PCI шина (133MB/s) и показва, че SCSI не е предназначено за "домашния" потребител. Тази година се очаква навлизането на Ultra/320 устройства, а през 2003-та на Ultra/640.

## Приложението

Тези скорости изглеждат фантастични и наистина никой твърд диск в близко време (дори тези с

15000 оборота/мин) няма да може да предостави такъв построен (извън кеша) трансфер. Но когато няколко диска са свързани в RAID масив и няколко такива масива са включени към SCSI контролера заедно с backup-устройство – всички те заедно спокойно могат да заемат целия пропускателен капацитет. От скоростта на SCSI могат да се възползват сървърите с голямо натоварване на входно/изходните подсистеми, както и потребителите, които работят с големи файлове (например при видеообработка или 3D-моделване). Допълнителен плюс е и по-голямата надеждност и безотказност на SCSI устройствата, както и възможността за изваждане и подмяна по време на работа при някои модели.

## Компонентите

За да оборудвате един компютър със SCSI, първо се нуждаете от контролер (обикновено PCI платка, но има и дъна от диапазона над 300\$, които имат вграден чип), към който да включите устройствата. Цените се движат между 20\$ за обикновен по-пате модел до над 400\$ за многоканалните контролери Adaptec. Важното в случая е поддържаният SCSI стандарт и ширината на кабела. Новите контролери са Wide, но има и модели, които поддържат едновременно Wide и по-стария тип кабели. По принцип SCSI устройствата имат добра обратна съвместимост и това не създава проблеми. Трябва да си набавите и съответния тип кабел, както и самите устройства (най-вероятно високоскоростни твърди дискове).

На всяка SCSI шина се поставя терминатор (накрайник, който предотвратява отразяването на сигнали и електрическия шум в канала). Понякога терминатори се вграждат направо в твърдия диск. Продават се и многобройни други SCSI-аксесоари и преходници. Конфигурирането на устройствата става чрез индивидуален номер (ID) за всяко от тях и цялостната настройка на системата няма да зат-



## "Softcom-97"

Магазин - бул. "Христо Ботев" №29; тел. 951 61 06, 54 75 62; факс 951 59 62

### Genuine Intel Motherboards, Processors, Networking etc.

Intel BOXCA810EA "Cayman 2" 4Mb 3D Video&Creative PCI 128 ATA/66 - 134\$  
Intel KD815EEAA "Easton" 3D Video&Creative PCI 128 AGP4x ATA/100 - 134\$  
Intel KD815EEAAL "Easton" 3D Video&Sound 10/100 Lan AGP4x ATA/100 - 146\$  
Intel D850GB "Garibaldi" Pentium 4 Motherboard - 255\$

INTEL®PRO/100+ OEM PCI Lan - 42\$  
INTEL®InBusiness™ 8PORT 10/100Mb FAST HUB - 117\$  
PQI 128Mb SDRAM PC133 LifeTime Warranty - 65\$



**Богат избор на:** консумативи за мастилено-струйни, лазерни и матрични принтери; компютърни конфигурации, аксесоари и мултимедия; оригинални компютърни игри и др.

Гаранционният срок на продуктите на Intel е 36 месеца.  
В цените не е включен ДДС.



рудни напредналите, дори да са слабо запознати конкретно със SCSI.

### Конкументни технологии

Съперник при вътрешните устройства е IDE интерфейсът, като на практика 100% от домашните, преносимите и офис компютри го използват. Освен това точно 100% от произвежданите PC-съвместими дънни платки имат поне по един IDE канал. Дори сървърите от висок клас използват IDE CD-ROM устройства. За външна връзка към компютъра се налага USB, а скоро се очакват и по-бързите IEEE1384 и USB2.

### В бъдеще

Ако USB2 и SerialATA (наследникът на UltraATA/100 IDE) се развият според очакванията, SCSI ще остане чисто сървърна технология. Въпреки това добре е да знаем, че винаги има по-бърз диск от нашия (дори да сме със 75GB IBM на 7200 оборота).

В ежедневната работа компютърът чака най-много твърдия диск (след човека), за да свърши определена задача, така че ако усетите, че някое изключително тежко приложение ви влачи и имате достатъчно памет, процесор и т.н., насочете се към SCSI. Разбира се, удобството се заплаща и едва ли ще се измъкнете с по-малко от 250\$-300\$ за 9GB диск, контролер и допълнителните джунджурии.

Стоян Спаниев

Може да си изрежете обложка за диска!

Спечелете с e-card

Елате в клуб Inferno



ARGANUM  
© OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA ©

Интернет  
28  
СТОТИНКИ  
промоция

ecard  
www.e-card.bg

за подробности  
обърни

Събота 12 ч. 96,7 УКВ

Радиопредаване за всичко,  
свързано с компютрите

консултации  
e-business  
програми  
сайтове  
награди  
хардуер  
новини  
игри  
Маги  
Мони  
Бойко  
Водещ: Орлин

Микрофон и мишка

съвместна продукция на

PROPAGANDA ТАК РА

<http://www.micmouse.net>

Елате в клуба на „Микрофон и мишка“!

Той се намира в подзепа на бул. „България“ и бул. „Димитър Несторов“. Има много компютри, бърз Интернет, бiliarд, кафе, джага...  
Цените са ниски, Non-Stop работно време, срещи със събеседници от предаването, и каквото още решим :-)

CLUB  
**INFERNO**  
ТУРНИРЕН ТАЛОН  
ОТКРИТ ШАМПИОНАТ по  
COUNTER-STRIKE  
за ГОЛЯМАТА НАГРАДА на club  
IV кръг - 24 май  
Записване - до 8.00 ч. на 24.05. Награден фонд - 2450 лв.  
За подробна информация: [www.club-inferno.com](http://www.club-inferno.com)  
9 юни - лига **Brood War** I кръг - single



## ИГРИ

**Arcanum** – RPG (Виж статията за израта на стр. 18)

**Legends of Might & Magic** – 3D shooter (Виж статията за израта на стр. 26)

**Luna 1.3** – 3D sim/strategy

**Merchant Prince 2** – стратегия (Виж статията за израта на стр. 26)

**RoadWars** – рал

**Z Steel Soldiers** – RTS

## ПРОГРАМИ

**InoculateIT Personal Edition 5.2.9** – Безплатна антивирусна програма. ОС: Windows (all) Freeware

**Napster 2.0 beta 10** – Скандалната програма за теглене на MP3-ки. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware

**ZoneAlarm 2.6** – Защита от хакери в интернет. ОС: Windows (all) Freeware

**Nero Burning ROM 5.5.1.8** – Една от най-известните програми за запис на CD-та. ОС: Windows 95/98/NT/2000

**CDex 1.4 beta 3** – Конвертираща аудио CD-та в WAV и MP3 формат. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware

**IrfanView 3.36** – Безплатен и бърз графичен редактор. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware

**SnagIt (32-bit) 5.2** – Свлякарка от изри, програми и видео. ОС: Windows 95/98/NT/2000

**Hackman 5.05** – HEX редактор и гизасемблер. За хакери :-). ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware

**Cool Page 2.65** – Безплатна програма за правене на уеб страници. За начинаещи. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware

**Tactile12000 2.1** – Пум-ер за истински гуджеи. ОС: Windows 95/98/NT Shareware, \$30

**RAM Idle 3.2.1** – Увеличава производителността на компютъра, като освобождава и оптимизира RAM паметта. ОС: Windows 95/98/Me Freeware

**Adobe Acrobat Reader 5.0** – Отваря PDF файлове. ОС: Windows (all) Freeware

**Mozilla 0.9** – Уеб браузър. ОС: Windows (all) Freeware

## ЪПДЕЙТИ

**Hired Team**

**Dirty Little Helper**

**Lord of the Rings 3D Screen Saver v1.1**

## FREESPACE

**Chaveta** – игра

**3D works** – от Калоян Банев

## Винаги можете да се абонирате.

|        | без гиск | с гиск                       |
|--------|----------|------------------------------|
| 3 бр.  | 5.70 лв  | 11.70 лв                     |
| 6 бр.  | 11.40 лв | 23.40 лв                     |
| 12 бр. | 22.80 лв | <del>46.80 лв</del><br>42 лв |

Абонатите на PC Mania с гиск го получават с препоръчана поща или по куриер!

## Как да се абонирате:

— С пощенски запис на адрес: София 1000

ул. Стефан Караджа №5 за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова

— Направо в редакцията. Справки на 986-14-93 и 986-38-19

## Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31  
пл. "Славейков" №9  
ул. "П. Евтимий" №86  
масите на пл. "Славейков"  
масите на "Плюска"

Пловдив: ул. "Гладстон" №11  
ул. "Д-р Вълкович" №4  
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14  
ул. "Иван Аксаков" №31

Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

На същите адреси можете да си закупите гиск, ако не сте успели да намерите списание с гиск. Цената му е 2.40 лв. Ако имате проблем с гиска, изпратете е-mail на: [redakcia@pcmania.bg](mailto:redakcia@pcmania.bg)



**Голямата награда**  
**Microsoft SideWinder Voice Pad**  
от анкетата на e-card

**спечели карта с потребителско име 2093196**

Имената на останалите наградени са на адрес: [www.e-card.bg/game/prize.htm](http://www.e-card.bg/game/prize.htm)

Спечелилите от томболатата в клуб Индиго са:

**3 месечен абонамент "PC Mania" със CD-ROM печели:**

Иван Томов ЕГН 8604276586

**e-card от 40 лв. печели:**

Борислав Найденов ЕГН 8706019261

**e-card от 15 лв. печелят:**

Десислава Славчева ЕГН 8608296430,

Лъчезар Куртев ЕГН 8503190102 и Силвия Христова ЕГН 8607146992

**5 Интернет комплекта + 7 часа Интернет печелят:**

Николай Драгоев ЕГН 8505062425, Лилия Владкова ЕГН 8604126816,

Кристина Ларгова ЕГН 8511176458, Иво Бачийски ЕГН 8210141923

и Мария Кушева ЕГН 8707211999

Късметлиите могат да се явят в офиса на фирмата за получаване на наградата, като носят печелившата карта или документ за самоличност.

Адресът е: гр.София 1574, ж.к. Слатина, ул. Борис Новоселски №14.

На всички спечелили - ЧЕСТИТО!

## CLUB

**IMPERNO**

## ТУРНИР

**COUNTER-STRIKE**

## РАНГЛИСТА - ТРЕТИ КРЪГ

|                          |       |                    |      |                     |      |                     |      |
|--------------------------|-------|--------------------|------|---------------------|------|---------------------|------|
| 1. [SS] Pance            | 40 т. | 17. Anti Droga     | 7 т. | 33. Necromancer     | 4 т. | 49. The Mercenaries | 3 т. |
| 2. Varna                 | 24 т. | 18. [SK] INFORCERS | 7 т. | 34. VooDoo People   | 4 т. | 50. Man in Black    | 3 т. |
| 3. Botevata 4eta         | 20 т. | 19. RIP            | 6 т. | 35. Repichka        | 4 т. | 51. ????            | 3 т. |
| 4. Aqv 2                 | 20 т. | 20. O_T            | 6 т. | 36. YO              | 4 т. | 52. El ME NA        | 3 т. |
| 5. Headoff               | 18 т. | 21. Inferno        | 5 т. | 37. m3              | 4 т. | 53. SDES            | 3 т. |
| 6. Extreme               | 16 т. | 22. NAI-DOBRIX     | 5 т. | 38. [I]             | 4 т. | 54. Korupcia        | 3 т. |
| 7. OK                    | 14 т. | 23. Killas         | 5 т. | 39. Ludnica         | 4 т. | 55. Ablazing Lions  | 3 т. |
| 8. Cyber X               | 14 т. | 24. DPP            | 5 т. | 40. [SS] Bira       | 4 т. | 56. 4F              | 3 т. |
| 9. pri-Vampi             | 13 т. | 25. Dune           | 5 т. | 41. TSSH            | 4 т. | 57. The animals     | 3 т. |
| 10. The Team of the Jail | 11 т. | 26. 1000 MARKI     | 5 т. | 42. THE_KINGS       | 4 т. | 58. AWP             | 2 т. |
| 11. [SOBT]               | 11 т. | 27. Head Shot      | 5 т. | 43. The Noze Eagles | 4 т. | 59. BMPO            | 2 т. |
| 12. Don't Shoot at CS    | 10 т. | 28. KN Masters     | 5 т. | 44. Gapi Grip       | 4 т. | 60. KDK             | 2 т. |
| 13. [STEP]               | 10 т. | 29. Dream Team     | 4 т. | 45. C_T             | 4 т. | 61. Penguins        | 2 т. |
| 14. AWP 2                | 10 т. | 30. E_TAKA         | 4 т. | 46. RF              | 4 т. | 62. [Narkomani]     | 2 т. |
| 15. [HELL Force]         | 9 т.  | 31. Pchallite      | 4 т. | 47. NT              | 4 т. | 63. Durvenitza      | 2 т. |
| 16. [FAV]                | 8 т.  | 32. [XX]           | 4 т. | 48. Hell Fire       | 3 т. | 64. ACS             | 2 т. |

София, Младост -1, Пазара, тел. 974-38-91

Може да си изрежете обложка за гиска!

Спечелете с e-card

Елате в клуб Imperno

Получете списък на класираните отбори тук: [www.club-imperno.com](http://www.club-imperno.com)

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania  
СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА  
НОВАТА ЛИНИЯ  
С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА

**CHSL - БЪГАРИЯ**

София, кв. Бонна, ул. Кумата №81  
тел: 967 29 32 факс: 967 33 90  
МИНИМАЛНО КОЛИЧЕСТВО 500 бр.



|                                            |          |                                                                 |           |                              |           |                         |           |
|--------------------------------------------|----------|-----------------------------------------------------------------|-----------|------------------------------|-----------|-------------------------|-----------|
| 4x4 Evolution                              | 73,00 лв | Desperados                                                      | 77,00 лв  | Homeworld                    | позвънете | Quake III Arena         | 83,00 лв  |
| Age of Empires 2: Age of Kings             | 99,50 лв | Diablo 2                                                        | позвънете | Homeworld - Cataclysm        | 59,90 лв  | Outlive                 | 69,95 лв  |
| Age of Empires 2: The Conqueror            | 59,90 лв | Diskworld Noir                                                  | 37,00 лв  | Icwind Dale                  | 54,00 лв  | Red Alert 2             | 77,00 лв  |
| American McGee's Alice                     | 99,50 лв | Driver                                                          | 34,00 лв  | Icwind Dale: Heart Of Winter | 44,00 лв  | Revolt                  | 44,00 лв  |
| Atlantis                                   | 34,00 лв | Evil Islands                                                    | 73,00 лв  | Insane                       | 73,00 лв  | Rollcage                | 27,50 лв  |
| Atlantis II                                | 44,00 лв | F1 Championship Season 2000                                     | 99,50 лв  | Kiss Psycho Circus           | 44,00 лв  | Rune                    | 73,00 лв  |
| Baldur's Gate                              | 34,00 лв | FIFA '99                                                        | 17,00 лв  | MDK 2                        | 44,00 лв  | SWAT 3 Elite edition    | позвънете |
| Baldur's Gate 2                            | 69,95 лв | FIFA 2000                                                       | 77,00 лв  | Master of Olympus: Zeus      | 69,95 лв  | Sacrifice               | 73,00 лв  |
| Baldur's Gate 2 Collector's Edition        | 69,95 лв | FIFA 2001                                                       | 77,00 лв  | Messiah                      | 44,00 лв  | Sanity: Aikens Artifact | 73,00 лв  |
| Baldur's Gate + Tales from the Sword Coast | 54,00 лв | Fallout Tactics                                                 | 73,00 лв  | Midtown Madness 2            | 99,50 лв  | Screamer 4x4            | 73,00 лв  |
| Black & White                              | 77,00 лв | Faust                                                           | 44,00 лв  | Millennium Racer             | 24,00 лв  | Serious Sam             | 54,00 лв  |
| Black Moon Chronicles                      | 24,00 лв | Giants                                                          | 73,00 лв  | Music 2000                   | 54,00 лв  | Severance               | 77,00 лв  |
| Blair Witch Project vol.1                  | 37,00 лв | Ground Control                                                  | 59,90 лв  | Nascar 4                     | 44,00 лв  | Starcraft Battlechest   |           |
| Blair Witch Project vol.2                  | 37,00 лв | Ground Control: Dark Conspiracy                                 | 34,00 лв  | NFS 2: Special Edition       | 17,00 лв  | (Starcraft + Broodwar)  | 63,00 лв  |
| Blair Witch Project vol.3                  | 37,00 лв | Gunlock                                                         | 73,00 лв  | NFS 3                        | 34,00 лв  | Superbikes 2001         | 99,50 лв  |
| Blood 2: The Chosen                        | 34,00 лв | Gunman Chronicles                                               | 69,95 лв  | NFS 4: Road Challenge        | 27,50 лв  | Supreme Snowboarding    | 34,00 лв  |
| Clive Barker's Undying                     | 99,50 лв | Half Life Generation (Half Life, Oposing Force, Countre strike) | 73,00 лв  | NFS 5: Porsche 2000          | 69,95 лв  | The Sims                | 69,95 лв  |
| Colin McRae Rally                          | 44,00 лв | Heroes Chronicles 1-4                                           | 37,00 лв  | NHL 2001                     | 99,50 лв  | The Sims: House party   | 44,00 лв  |
| Colin McRae Rally 2.0                      | 90,00 лв | Heroes of Might and Magic III                                   | 44,00 лв  | No One Lives Forever         | 99,50 лв  | The Sims: Livin' It Up  | 37,00 лв  |
| Crusaders of Might & Magic                 | 37,00 лв | Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade               | 24,00 лв  | Nox                          | 27,50 лв  | Tribes 2                | 59,95 лв  |
| Darkstone                                  | 37,00 лв | Hired Team                                                      | 19,90 лв  | Nuclear Strike               | 17,00 лв  | Tropico                 | 73,00 лв  |
|                                            |          |                                                                 |           | Odyssey                      | 34,00 лв  | Unreal Tournament       | 34,00 лв  |
|                                            |          |                                                                 |           | Oni                          | 83,00 лв  | Worms: World Party      | 59,90 лв  |



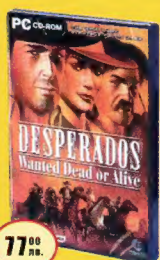
|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| PlayStation 2               | позвънете |
| 4x4 Evolution               | 125 лв    |
| Kengo (Bushido Blade 2)     | 125 лв    |
| Dead or Alive 2             | 125 лв    |
| Donald Duck Quack Attack    | 125 лв    |
| Driving Emotions Type S     | 125 лв    |
| Disney's Dinosaur           | 125 лв    |
| F1 Championship Season 2000 | 125 лв    |
| FIFA 2001                   | 125 лв    |
| Kessen                      | 125 лв    |
| Knockout Kings 2001         | 125 лв    |
| Midnight Club               | 125 лв    |
| Moto GP                     | 125 лв    |
| NBA Live 2001               | 125 лв    |
| NHL 2001                    | 125 лв    |
| Oni                         | 125 лв    |
| Quake III Revolution        | 125 лв    |
| Rayman Revolution           | 125 лв    |
| Ridge Racer V               | 125 лв    |
| SSX                         | 125 лв    |
| Smuggler's Run              | 125 лв    |
| Star Wars: Star Fighter     | 140 лв    |
| Street Fighter EX3          | 125 лв    |
| Tekken Tag Tournament       | 125 лв    |
| Theme Park World            | 125 лв    |
| Unreal Tournament           | 140 лв    |
| Wild Wild Racing            | 125 лв    |
| X-Squad                     | 125 лв    |



69.95 лв.



44.00 лв.



77.00 лв.



73.00 лв.



99.50 лв.



59.95 лв.



**BALDUR'S GATE II**  
COLLECTOR'S EDITION

69.95 лв.



**SERIOUS SAM**  
Безплатен лиценз  
за гейм-клубове

54.00 лв.

**Едно от най-очакваните  
заглавия на всички времена!**

С ръководство на български език



77.00 лв.

**Бонус диск за първите 50  
закупили Black & White**

**EA CLASSICS**

**КУПЕТЕ 2  
СПЕЧЕЛЕТЕ 1**  
За повече информация  
посетете нашите магазини!

**БОГАТ ИЗБОР  
НА ИГРИ И  
АКСЕСОАРИ**



**СПЕЦИАЛНА ЦЕНА**

Пълната колекция The Sims (The Sims, The Sims: Livin' It Up, The Sims: House Party) можем да закупим на специална цена



99.50 лв.

[WWW.PUSAR-GAMES.COM](http://WWW.PUSAR-GAMES.COM)

**ПУЛСАР**

**PC MANIA** пл. Славеиков №9, тел. (02) 986 68 58; ул. Глагстон №3, тел. (02) 952 60 53  
**ПУЛСАР [СОФИЯ]** бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35

**PC MANIA**

бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славеиков 9, тел. (02) 986 68 58; пл. Славеиков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; магазин БОНЖУР, пл. Славеиков; магазин БОНЖУР - СРЕДЕЦ; базар малък ЦУМ, ет. 3; НДК, базар ПАСАЖА; [ВАРНА] ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; [ПЛОВДИВ] ул. Загреб 2, тел. (032) 26 48 13; [ПЛЕВЕН] бул. Русе 2, тел. (064) 800 300; [ЛОВЕЧ] бул. България 102, тел. (068) 24 363; [МОНТАНА] ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **METRO CASH & CARRY** 8 цялата страна

**ПУЛСАР**

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: SIERRA, BLIZZARD, INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, TAKE 2, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, UBI SOFT



# SCHELON



## ЕДНА ОТ НАЙ-ЧАКАНИТЕ ИГРИ ИЗЛИЗА ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ!

Говор, менюта, ръководство. 4 невероятни филмчета  
1 500 различни реплики, озвучени от 9 актьори

Днес се решава съдбата на цялата Галактическа федерация. Агресорите от планетата Велиана са измислили ново оръжие, което ги прави практически непобедими. Те се опитват да разрушат Федерацията и да завладеят всички нейни колонии. Вие сте пилот на Федерацията. Такива като вас са останали малко и само вие можете да спрете жестоките агресори...

- Нещо повече от екшън, нещо повече от симулатор: напрегнатият сюжет на играта ви пренася в нов необикновен свят!
- Бойното поле е огромен континент. Ще ви потрѣбват цели седем часа полет, само за да го пресечете!
- Две кампании, които се развиват по различен начин в зависимост от вашите действия. 20 различни мисии във всяка от тях и още три допълнителни мисии, плюс три тренировъчни.
- Над 50 различни модела бойни единици и над 150 различни вида обекти — наземни, въздушни и наводни.
- Възможност за избор и ъпгрейд на 16 вида оръжия! 14 различни вида летателни апарати.
- Невероятно реалистична графика и изключително подробни детайли!
- Обемен звук!
- Игра в локална мрежа или по интернет чрез сървърите на Headoff 6.1.



ТЪРСЕТЕ В КРАЯ НА ЮНИ  
ЦЕНА: 9 \$

**PC  
MANIA**  
WWW.PCMANIA.BG

**Headoff**  
http://www.headoff.com

**бука**  
BUKA ENTERTAINMENT  
www.buka.ru

**Модия**